Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и **ВИДЕОИГРЫ** **№10** (29) Октябрь **1998**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

Обзор 56 игр

Тактика к 2 играм

Секреты к 20 играм

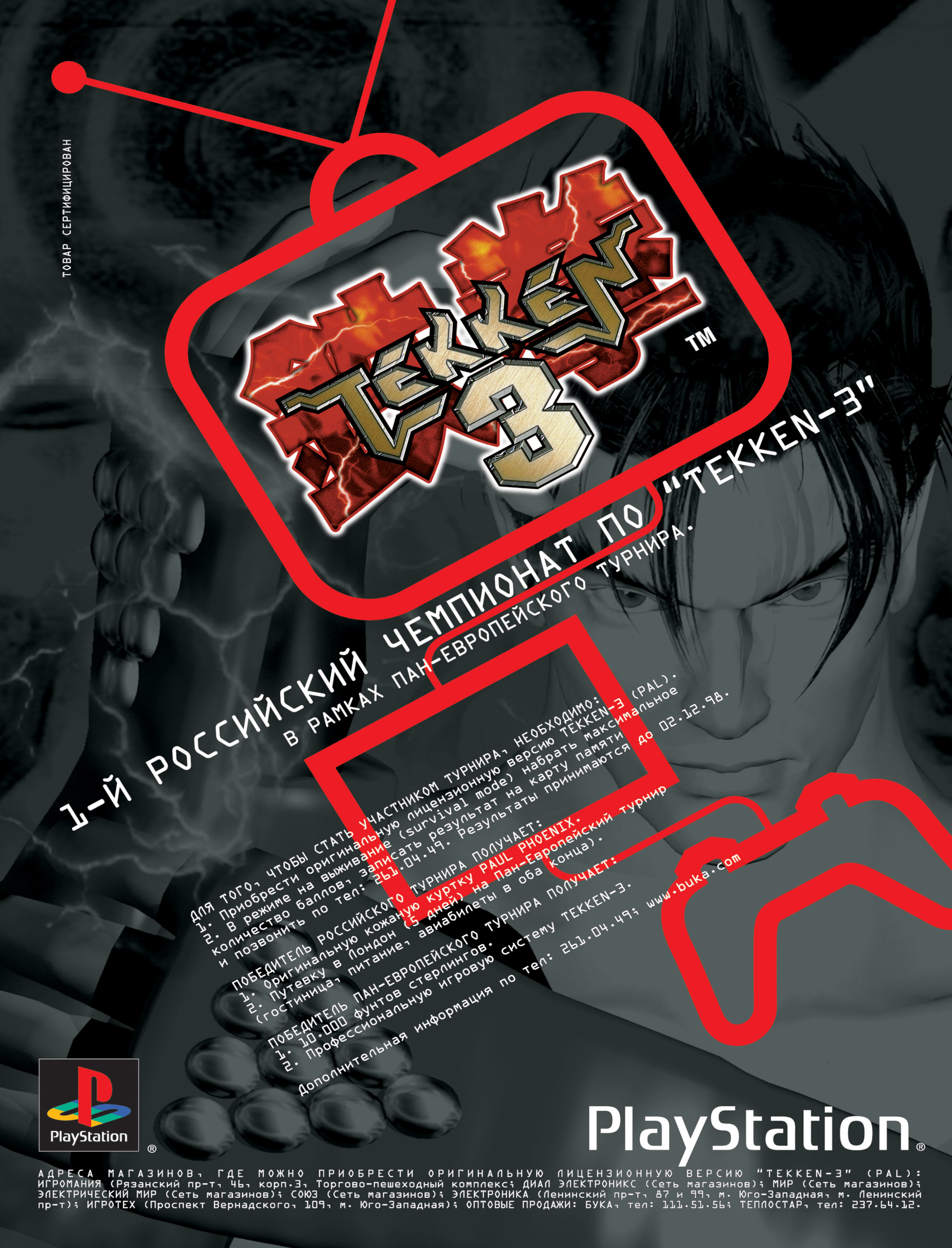
Motocross Madness,
Colin Mc Rae Rally,
Railroad Tycoon 2,
Spyro the Dragon,
Need for Speed III,
Tomb Raider III,
Bust a Groove,
Blue Stinger,
Homeworld,
Prax War,
Heretic II,
Diablo II,
Kagero,
Storm ...



SimCity 3000
Populous III
Sonic Adventure
Requiem

DUNE 2000

Полное прохождение **RAINBOW SIX, COMMANDOS**


ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
TEKKEN 3™
1-Й РОССИЙСКИЙ ЧЕМПИОНАТ ПО "TEKKEN-3"
В РАМКАХ ПАН-ЕВРОПЕЙСКОГО ТУРНИРА.
ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ СТАТЬ УЧАСТНИКОМ ТУРНИРА, НЕОБХОДИМО:
1. Приобрести оригинальную лицензионную версию TEKKEN-3 (PAL).
2. В режиме на выживание (survival mode) набрать максимальное количество баллов, записать результат на карту памяти и позвонить по тел: 261.04.49. Результаты принимаются до 02.12.98.
ПОБЕДИТЕЛЬ РОССИЙСКОГО ТУРНИРА ПОЛУЧАЕТ:
1. Оригинальную кожаную куртку PAUL PHOENIX.
2. Путевку в Лондон (5 дней) на Пан-Европейский турнир (гостиница, питание, авиабилеты в оба конца).
ПОБЕДИТЕЛЬ ПАН-ЕВРОПЕЙСКОГО ТУРНИРА ПОЛУЧАЕТ:
1. 10.000 фунтов стерлингов.
2. Профессиональную игровую систему TEKKEN-3.
Дополнительная информация по тел: 261.04.49; www.buka.com
PlayStation®
PlayStation®
АДРЕСА МАГАЗИНОВ, ГДЕ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ ОРИГИНАЛЬНУЮ ЛИЦЕНЗИОННУЮ ВЕРСИЮ "TEKKEN-3" (PAL):
ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3, Торгово-пешеходный комплекс; ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС (Сеть магазинов); МИР (Сеть магазинов); ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ МИР (Сеть магазинов); СОЮЗ (Сеть магазинов); ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, м. Юго-Западная, м. Ленинский пр-т); ИГРОТЕХ (Проспект Вернадского, 109, м. Юго-Западная); ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ: БУКА, тел: 111.51.56; ТЕПЛОСТАР, тел: 237.64.12.

журнал
№10 (29) Октябрь 1998
http://www.gameland.ru



ВОЕННО-ПОЛЕВЫЕ ВЫПУСКИ или БОЛЬШЕ, ЧАЩЕ и ДЕШЕВЛЕ...

Лучше чаще, да лучше!!!

Уважаемые читатели, геймеры и геймерши!!! С этого номера «**Страна Игр**» будет выходить два раза в месяц.

Для чего мы это сделали.

Во- первых, теперь мы сможем давать в журнале самую свежую информацию. Не секрет, что раньше, когда журнал попадал к вам в руки, многие материалы были уже неактуальны. Сейчас же мы постараемся работать более оперативно.

Во-вторых, журнал будет тоньше, **64** страницы. Но так как формат журнала увеличился, информации в каждом номере будет столько же, сколько на **128** страницах старого формата.

В-третьих, журнал будет дешевле. Надеемся, что вы уже заметили это.

Итак теперь **каждые две недели** вы сможете получать **новый номер** «**Страны Игр**». Мы рассчитываем, что эти революционные изменения пойдут журналу на пользу. И надеемся, что вам понравится новый график его выхода.

В журнале продолжаются непрерывные творческие поиски: изменен дизайн, появились новые рубрики. Мы ждем от вас, дорогие читатели, ваших отзывов и конструктивной критики. Сейчас нам очень важно знать, в каком направлении нам двигаться.

Самое главное, что кажется мы каким-то образом пережили ужасный экономический кризис. Хуже уже не будет. Теперь мы работаем на полную силу и делаем самый классный игровой журнал всех времен и народов. Удачи вам с нами!

«СТРАНА ИГР» — ТЕПЕРЬ ДВА РАЗА В МЕСЯЦ!!!



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *ответственный редактор*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *редактор PC*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND ONLINE

Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *WEB-master*

ART

Серж Долгов — *обложка*
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *фотографии*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *обслуживание компьютеров*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
тел.: **(095) 797-1489, 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Алена Скворцова *alyona@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *администратор*
Юрий Королев *yuri@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен «**Группа Сегодня**»
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «**Пресса**»

Заказ №2825
Тираж **50 000** экземпляров
Цена договорная

GAMELAND MAGAZINE

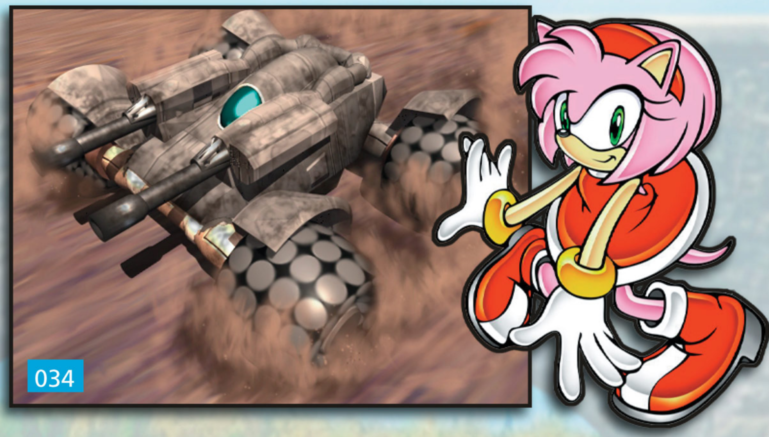
AGAROUN Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*
phone: **(095) 124-0402;** fax: **(095) 125-0211**

Co-operated with **GameLand (N.Y.) Inc.**
phone: **(212) 736-2717;** fax: **(212) 244-5933**

СТРАНА ИГР журнал

№10 (29) Октябрь 1998
http://www.gameland.ru

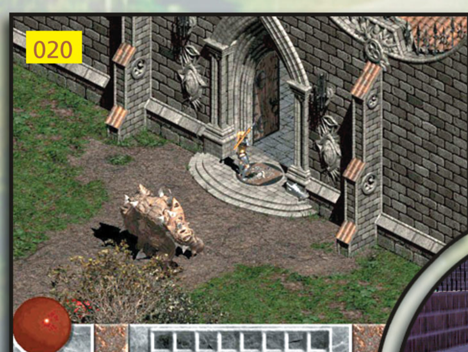
СОДЕРЖАНИЕ

















Список игр в алфавитном порядке



WWW.VANGERS.COM
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.COM
Наилучший результат достигается на персональном компьютере с процессором Intel® Pentium®II
DESIGNED BY
WWW.KDLAB.COM
ВАНГЕРЫ
ТОЛКОВАНИЕ УНИВАНГОВСКИХ ВИДЕНИЙ
ВАНГЕРЫ
PC CD-ROM
© 1997-1998 Buka Entertainment. All Rights Reserved
Armor Repairing Station
Stations
Hideout
Hideout
Passage to?
Hideout
ВАНГЕРЫ
Оригинальный экземпляр игры "ВАНГЕРЫ" содержит :
- Компакт-диск с игрой ;
- Карту первого уровня с пояснениями ;
- Описание игры ;
- Нескользящий коврик для мыши - Липурингу - талисман удачи ;
- Регистрационную карточку . Заполните её и отправьте по почте для получения ПОЛНОЙ информационной поддержки .
При появлении пиратских копий звоните по тел. 111-51-56, 111-54-40. E-mail: buka@dol.ru
Вангеры и Бука являются зарегистрированными товарными знаками компании Бука. KD-Lab является зарегистрированным товарным знаком компании KDLab.
Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation.

МУЛЬТИМЕДИА-ЭНЦИКЛОПЕДИИ

Кирилла и Мефодия

Знания обо всем®

www.km.ru



- 80 000 энциклопедических статей (из них 1000 расширенных);
- В том числе 25 000 биографических статей;
- 80 000 словарных статей;
- 10 000 иллюстраций (включая 3000 новых);
- 3 диска видеоприложений (2,5 часа видео, 217 фрагментов): Видеоархив российской истории , Природные явления. Физические процессы , Жизнь диких животных ;
- 3 часа звука (356 фрагментов);
- Усовершенствованный географический атлас (более 200 географических карт);
- Полные тексты законов и нормативных актов РФ, конституции государств;
- Переработанная Хроника человечества;
- Справочные таблицы и схемы (в том числе интерактивные);
- Расширенный тематический указатель

Новые возможности в версии 1998 года:

- Современный Толковый словарь русского языка С. И. Ожегова и Н. Ю. Шведовой;
- Более 3 000 новых и переработанных статей;
- 2 диска вмдеоприложений (1,5 часа видео);
- Хроника Второй мировой войны;
- Интерактивные таблицы;
- Помощник любителя кроссвордов ;
- Страницы для любознательных (познавательные туры);
- Поиск по времени, странам и регионам;
- Выход в INTERNET

Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия самое продаваемое мультимедиа-издание на протяжении трех последних лет в России. Это единственная на сегодняшний день у нас в стране **современная универсальная энциклопедия** на CD-ROM. БЭКМ 98 включает не только традиционно энциклопедические статьи-справки, но и расширенные статьи, которые могут лечь в основу рефератов, пригодятся при подготовке к лекциям и семинарам. Новинкой БЭКМ 98 является встроенный **"Толковый словарь русского языка"** Ожегова и Шведовой, который растолкует практически каждое непонятное слово. Богатейший иллюстративный материал БЭКМ 98: видео-, аудиофрагменты, цветные слайды, интерактивные таблицы, анимации — все это — атрибуты суперсовременной энциклопедии.











DVD

в продаже с октября

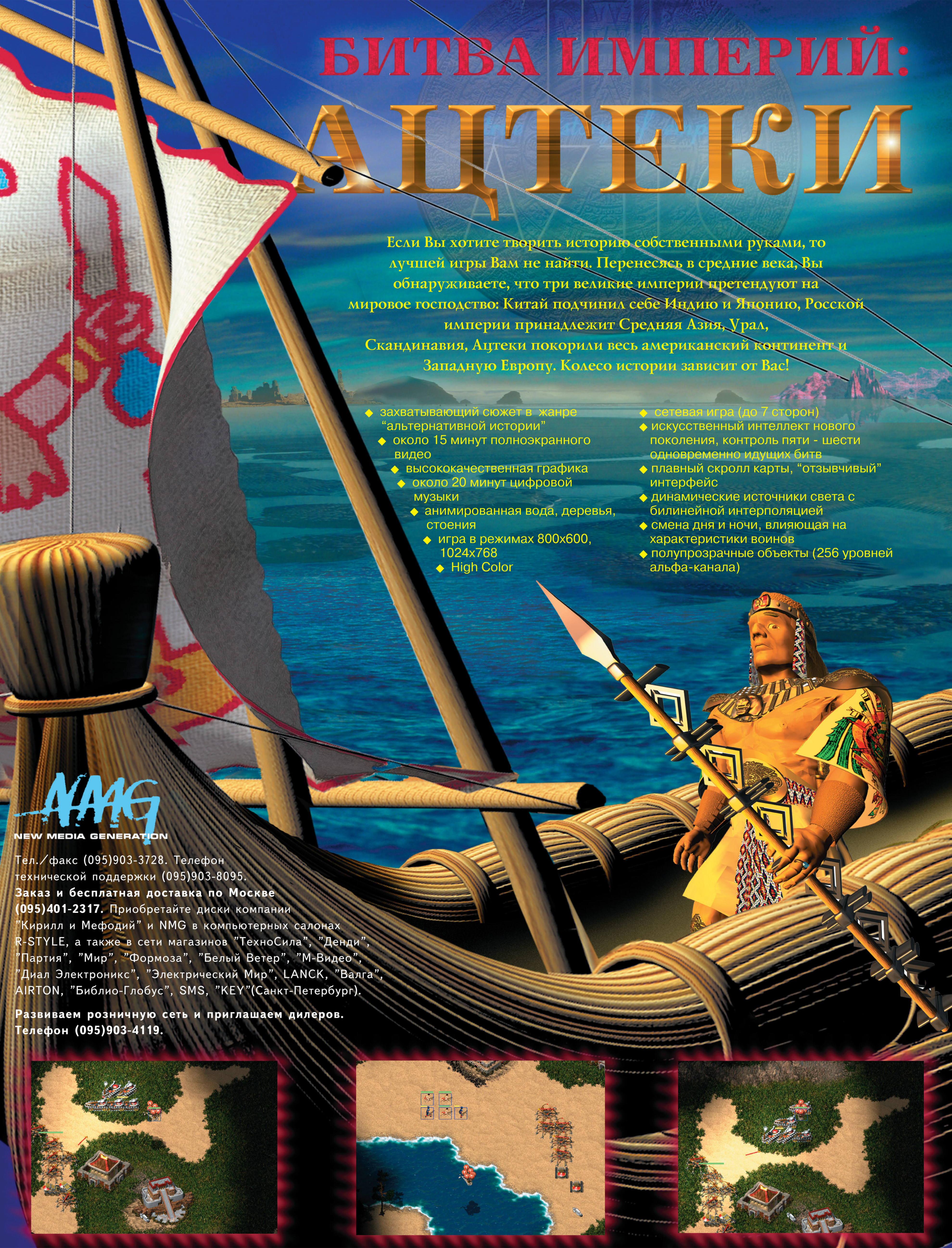
NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW










БИТВА ИМПЕРИЙ:
АЦТЕКИ
Если Вы хотите творить историю собственными руками, то лучшей игры Вам не найти. Перенесясь в средние века, Вы обнаруживаете, что три великие империи претендуют на мировое господство: Китай подчинил себе Индию и Японию, Росской империи принадлежит Средняя Азия, Урал, Скандинавия, Ацтеки покорили весь американский континент и Западную Европу. Колесо истории зависит от Вас!
◆ захватывающий сюжет в жанре “альтернативной истории”
◆ около 15 минут полноэкранного видео
◆ высококачественная графика
◆ около 20 минут цифровой музыки
◆ анимированная вода, деревья, стоения
◆ игра в режимах 800x600, 1024x768
◆ High Color
◆ сетевая игра (до 7 сторон)
◆ искусственный интеллект нового поколения, контроль пяти - шести одновременно идущих битв
◆ плавный скролл карты, “отзывчивый” интерфейс
◆ динамические источники света с билинейной интерполяцией
◆ смена дня и ночи, влияющая на характеристики воинов
◆ полупрозрачные объекты (256 уровней альфа-канала)
NMG
NEW MEDIA GENERATION
Тел./факс (095)903-3728. Телефон технической поддержки (095)903-8095.
Заказ и бесплатная доставка по Москве (095)401-2317. Приобретайте диски компании ”Кирилл и Мефодий” и NMG в компьютерных салонах R-STYLE, а также в сети магазинов ”ТехноСила”, ”Денди”, ”Партия”, ”Мир”, ”Формоза”, ”Белый Ветер”, ”М-Видео”, ”Диал Электроникс”, ”Электрический Мир”, LANCK, ”Валга”, AIRTON, ”Библио-Глобус”, SMS, ”KEY”(Санкт-Петербург).
Развиваем розничную сеть и приглашаем дилеров. Телефон (095)903-4119.

Новости с Борисом Романовым

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Индустрия электронных игр работает как часы и никогда не сбивается с ритма. Все до единой компании, так или иначе задействованные на этом рынке, весь год готовятся к последнему, четвертому кварталу, а затем обрушивают на нас целый поток своей продукции, от успеха которой зависит их дальнейшее благополучие. Кто-то, несомненно, выигрывает и расширяет границы своего влияния, а кто-то, наоборот, сдает позиции и уходит в тень до лучших времен. Этот год не станет исключением, и, как всегда, львиная доля продаж видеоигр придется на последние месяцы года, и, как всегда, успехи или неудачи тех или иных компаний в этот период времени будут иметь далеко идущие последствия. Мы же, в свою очередь, решили провести небольшой анализ того, как различные компании смогли подготовиться к этому событию, и собрать воедино все последние данные по этому вопросу. Итак, разрешите вам представить номинантов этого года на звание победителей и проигравших в гонке за мировое господство в индустрии электронных развлечений. Начнем же мы с потенциальных победителей, в списке которых на первом месте значится компания

Electronic Arts,

крупнее и мощнее которой теперь, наверное, просто нет. Долгое время этот монстр старался изо всех сил занять первое место по объемам продаж на рынке игр для PC (на приставках среди независимых компаний ему давно нет равных), и вот теперь ему, кажется, удалось достичь этой цели. Все дело в том, что после долгих переговоров данной компании удалось уговорить **Viacom** продать ему самый лакомый кусок уже дышащей на ладан **Virgin**, а именно — команду **Westwood Studios**. И не беда, что вместе с ней ему в нагрузку продали еще несколько студий, когда-то принадлежавших **Virgin**, а также несколько незаконченных проектов, которые не соответствовали «высоким требованиям» руководства **Electronic Arts**. Студии можно расформировать, а проекты можно просто закрыть (что и было уже сделано с одним из проектов **Virgin**, скандально известной игрой **Thrill Kill** для **PlayStation**). Главное, что мечта **EA** стать крупнейшим независимым производителем игр осуществилась, и ее воплощение в жизнь обошлось ей всего лишь в **122.5** миллиона долларов. Однако, достичь вершины намного проще, чем на ней удержаться. Как это ни печально, но для **EA** возможности еще более упрочить свое положение путем покупки других компаний теперь фактически исчерпаны, и им придется, скорее всего, изыскивать внутренние ресурсы для дальнейшего роста. Но, с другой стороны, с компанией, которая сегодня обладает практически всеми лицензиями, на которую работают, наверное, самые лучшие команды разработчиков и у которой скоро хватит денег купить любого, кто встанет у нее на пути, теперь конкурировать практически невозможно. К счастью, пока что **Electronic Arts** не может встать в один ряд с **Nintendo**, **Sega** или **Sony**, а различные противоречия не позволят пока **EA** сблизиться с кем-нибудь одним из этой тройки. В противном случае индустрия видеоигр могла бы уже сегодня лицезреть рождение своего собственного **Microsoft**'а. Каковы были бы последствия такого поворота событий, объяснять, наверное, не стоит. Но нельзя сказать, что **Electronic Arts** не пыталась бы провернуть такую операцию. Применяя все меры предосторожности, этот гигант потихоньку решил еще более упрочить позиции одной компании, частичным владельцем которой он сегодня является. Имя же этой компании у всех на слуху. Итак, встречайте второго номинанта на звание победителя, компанию





Выписка из личного дела:

Борис РОМАНОВ
Год рождения: 1974
Геймер-стаж: 10 лет
Знание ин. языков:
Yamaha MSX, PC, Nintendo 64, 3DO, PlayStation, Sega Saturn, Super Nintendo, Atari, etc.
Мечта:
Свободные полеты в играх
Любимые игры:
Nights

Последний фаворит:
Sonic Adventure

Адрес: borisr@gameland.ru

3Dfx.

К сожалению, в отличие от **Electronic Arts**, у производителя акселераторов для персональных компьютеров, компании **3Dfx** дела в последнее время шли не так хорошо, как хотелось бы. Но победителем она в этом году все равно станет, и вот почему.

Для того, чтобы выделить себя из целого ряда производителей видеокарт, в свое время руководство **3Dfx**, во главе которого стоят два видных «приставочника» (бывший президент американского отделения **Sony Computer Entertainment** и бывший руководитель американского представительства японского издательства **Capcom**), приняло стратегическое решение позиционировать свою продукцию как отдельную платформу. И хотя, на самом деле, этой цели они вряд ли достигнут (видеокарта для **PC** это не платформа), первый крупный шаг в этом направлении компания уже сделала. Начиная с этой осени, две крупнейшие американские розничные сети, торгующие играми, начнут отводить под продукцию, совместимую с акселераторами стандарта **Voodoo**, особое место. Кроме этого, многие компании, включая **Electronic Arts**, уже в ближайшее время станут позиционировать свои игры как продукцию для акселераторов **Voodoo**, а не просто для **PC**. Иными словами, на поверхности **3Dfx** будет действительно выглядеть как настоящая игровая платформа, ну, прямо как **PlayStation** или **Nintendo 64**. К сожалению, весь этот процесс формирования «платформы» чуть не превратился в настоящую комедию после того, как **Blizzard** объявила о том, что их двухмерный проект **Diablo 2** будет эксклюзивно поддерживать трехмерные акселераторы **3Dfx**. Но об этом казусе вскоре все забыли.

Однако за всеми этими чудесными событиями в своей жизни компании не удалось скрыть от журналистов несколько неприятных новостей. Начнем с того, что, не смотря ни на что, **3Dfx** так и не удалось до сих пор добиться стабильных финансовых результатов своей деятельности. В частности, третий квартал этого года компания могла спокойно закончить с убытками, не получи она несколько миллионов долларов от компании **Sega** в обмен на прекращение с ней судебного разбирательства. Дальше больше. Сразу же после мирного разрешения этой проблемы **3Dfx** опять подала в суд, но теперь уже на компанию **NVIDIA Corporation**, обвиняя последнюю в использовании ею в своих акселераторах запатентованной **3Dfx** технологии. **NVIDIA** на такие заявления ответила однозначно, озвучив те слухи, которые в последнее время ходили в журналистской среде по поводу положения **3Dfx**. Цитирую: «В свете последних заявлений, сделанных официальными представителями компании, мы можем только предположить, что **3Dfx** пытается покрыть свои убытки за счет судебных исков, вместо того чтобы решать проблемы затоваривания своей старой продукции и неопределенного спроса на новую». Тем не менее, ввиду отсутствия у **3Dfx** действительно сильных конкурентов, на рынке акселераторов для **PC** ей пока ничего не грозит. А вот про рынок игровых автоматов и приставок компании теперь можно забыть надолго. И всему виной стала одна японская компания, которая также сделала серьезную заявку на звание победителя. Итак, на тропу войны выходит

Sega,

которая представила на суд зрителей свое последнее начинание — новую открытую платформу игровых автоматов, получившую название **Naomi**.

Политический же эффект этой акции нельзя недооценить. До последнего момента индустрия игровых автоматов представляла собой целый коктейль различных технологий. Каждая уважающая себя компания стремилась создать свою собственную платформу для создания игр и за счет этого выделиться из ряда своих конкурентов. Совсем недавно ситуация немного изменилась, и индустрия начала потихоньку двигаться к единому стандарту. В этом процессе попытались поучаствовать и **Intel**, и **Sony**, и **3Dfx**, и сама **Sega**. К сожалению, ни одно из этих решений так и не смогло стать настоящим стандартом. **Intel** на этот рынок прорваться не смог, **3Dfx** смогла привлечь к себе только американцев, технологии от **Sega** были либо очень дорогими или не достаточно мощными, и только лишь игровые автоматы на основе **PlayStation** смогли хоть как-то прижиться на этом рынке, да и то за счет того, что с них было лег-

ко переводить игры на популярную домашнюю приставку. Но самая главная проблема была в том, что ни у одной из вышеперечисленных компаний не было продуманной политики по формированию единого стандарта, и поэтому все их успехи на этом поприще имели лишь локальный характер. Теперь, кажется, все изменилось. В этот раз **Sega** не только предложила разработчикам мощную и дешевую платформу для создания игр, которая, к тому же, имела бы аналогичную архитектуру с существующей приставкой (в данном случае **Dreamcast**), но и пообещала воспользоваться всем своим влиянием в индустрии по ее продвижению на рынке. Кроме этого, **Sega** готова не только лицензировать свою технологию, но и поставлять в центры развлечений уже готовые аппараты, игры для которых можно было бы менять по первому требованию. В результате, компании удалось подписать под этот проект уже около **20** компаний, включая **SNK**, Capcom, Tecmo и Konami. И, по слухам, первые две компании, занимающие в индустрии, соответственно, третье и четвертое место (после **Sega** и **Namco**), вообще готовы отказаться от своих собственных технологий и полностью перейти на поддержку **Naomi**.

Что же касается непосредственно **Dreamcast**, то здесь у **Sega** также пока не возникает никаких проблем с его продвижением среди разработчиков. На сегодняшний день уже официально объявлено около **80** проектов для этой приставки, а над созданием игр для данной платформы сегодня официально работают около **300** различных команд разработчиков. Приставка в Японии выйдет **27** ноября по цене около **220** долларов, и до конца этого года на нее должно будет выйти уже более **10** игр (включая **Sonic Adventure**, **Virtua Fighter 3** и **Sega Rally 2**). Ну, так что, все у **Sega** теперь хорошо? Пока что, да. Однако до полного выздоровления компании еще далеко, и в любой момент та же **Sony** сможет порушить все планы **Sega** и вернуть ее с небес на землю. И, по слухам, **Sony** не забудет воспользоваться такой возможностью и выступит с неким заявлением примерно за неделю до выхода **Dreamcast** в Японии. Но об этом вы узнаете только в следующих номерах нашего журнала... А пока стоит вернуться к списку номинантов. И на очереди у нас стоит единственная американская компания, которая все еще оказывает кое-какое сопротивление **Electronic Arts** на мировых рынках.

Activision

Несмотря на то, что внутренние разработки этой компании пока не могут сравниться по популярности с внутренними проектами **EA**, **Activision** не собирается сдаваться. В частности, именно этой компании удалось получить право на распространение в Европе всех игр от **LucasArts**. Наряду с этим удачным для компании соглашением, **Activision** также получила в свою коллекцию все игры от **Southpeak Interactive**, а также эксклюзивную лицензию на производство игр по мотивам сериала **Star Trek**. Это, конечно, не бог весть что, однако в борьбе за выживание все средства хороши. Не собирается пока сдаваться и издательство

Eidos,

которое имеет в Европе по-настоящему культовый статус (именно ему удалось прославить на весь мир творение английских программистов, популярную игру **Tomb Raider**). В частности, это издательство объявило о покупке за **50** миллионов долларов перспективной американской команды разработчиков **Crystal Dynamics**, а также о подписании договоров с двумя отпочковавшимися от **Bullfrog** командами: **Mucky Foot** и **Elixir**. И, по слухам, процесс расширения этого издательства еще далеко не закончен, так что стоит почаще обращать внимание на деятельность этой компании. Ну и, наконец, ни один список номинантов не может обойтись без упоминания

Microsoft.

Этому супергиганту, видимо, так понравилось работать на игровом рынке, что, по слухам, его руководство решило удвоить в следующем году бюджет на разработку подобной продукции. Но самое интересное не в этом. Тот же самый источник, который сообщил миру об этих планах **Microsoft**, также поведал нам о том, что данная компания собирается взять на вооружение опыт ведущих издательств и создавать свои игры сразу на несколько платформ. Мы можем лишь подозревать, что под другими платформами подразумевается работающая на **Windows CE** приставка **Dreamcast**, хотя можем и ошибаться.

Посмотрев внимательно на потенциальных победителей, для поддержания баланса стоит упомянуть и о проигравших. Некоторые из них уже сегодня оказались в довольно удручающем положении, а некоторые только лишь начинают скатываться в эту неприглядную пропасть. Но из всех компаний, работающих сегодня на этом рынке, наибольшие потери за последние месяцы понесли

Disney и Radical,

чья совместная деятельность закончилась настоящей катастрофой. Предыстория же этих событий такова. На прошедшей этим летом выставке **E3** молодая и перспективная команда разработчиков **Radical Entertainment** объявила о подписании с **Disney** соглашения, в соответствии с которым ей удалось получить право на разработку целого ряда спортивных игр под популярной маркой **ESPN**. Вместе с этим контрактом **Radical** также получил огромную сумму денег на разработку. Но вместо того чтобы истратить их на дело, руководство компании, в лучших российских традициях, пустило их на сумасшедшие зарплаты, сверхдорогие офисы и прочую мишуру. Про игры, конечно, не забыли и посадили работать над каждой из них как минимум по **30** человек. Но в один прекрасный момент **Disney** все-таки решил проверить работу этой команды. Тут, естественно, все и раскрылось, и **Radical** пришлось за это поплатиться. Уже сегодня из компании уволено около **50** человек, офис в Сан-Франциско закрыт, а над остатками команды теперь нависла угроза полного прекращения их деятельности. По слухам, **Disney** скорее закроет разработку всех тех проектов, над которыми работала **Radical**, нежели выпустит на рынок их незаконченные варианты. Похожая ситуация сложилась и в

Cendant,

материнской компании **Sierra On-Line** и **Blizzard Entertainment**. Не особо вдаваясь в подробности, скажем лишь следующее: бывшее руководство компании, которое ее недавно покинуло с огромными суммами в своих карманах, намерено вводило в заблуждение биржевых аналитиков, предоставляя им искаженную информацию о финансовых результатах деятельности **Cendant**. Проведенная проверка показала, что вместо заявленной официально прибыли размером в **55.4** миллиона долларов **Cendant** закончил финансовый год с убытками в размере **217.2** миллиона долларов. К сожалению, во всей этой порочной деятельности была замечена и **Sierra**, которая также участвовала в приписках и предоставлении аналитикам искаженной информации.

А теперь о главном. Пытаясь исправить свое финансовое положение, **Cendant** уже точно решил продать принадлежащее ему игровое отделение. Первой, естественно, на это предложение откликнулась компания **Electronic Arts**, пожелавшая приобрести команду **Blizzard**. **Cendant** пока в этой просьбе EA отказала, сославшись на свои намерения продать все принадлежащие ей игровые компании целиком. По слухам, реальным кандидатом на покупку **Sierra On-Line, Blizzard Entertainment** и пр. сегодня является французская компания **Lagardere**, ранее никак не связанная с игровой индустрией. На этом фоне беды других компаний, таких как

Psygnosis,

могут показаться и вовсе незначительными. Но это не означает, что их нет совсем. Постоянные слухи о продаже **Psygnosis** третьей компании и прошедшие недавно крупные сокращения ее штатов (а также закрытие нескольких проектов) привели к тому, что сегодня большинство сотрудников **Psygnosis** начали подыскивать себе новую работу. Несколько официальных заявлений со стороны руководства компании, опровергающих циркулирующие слухи, конечно, немного успокоили игровую общественность. Однако, по большому счету, никто в эти заявления больше не верит, и все ждут только одного: как только **Sony** наведет порядок в **Psygnosis**, она его тут же продаст. А чем заканчиваются сделки по купле-продаже игровых компаний, можно легко посмотреть на примере

Broderbund.

Так вот, после того как **The Learning Company** завершила покупку этого издательства, из него было сразу уволено около **500** (!!!) человек. Вы можете сказать, что **Broderbund** никогда не являлся по-настоящему игровым издательством, однако его подразделение **Red Orb** также понесло гигантские потери после вхождения в структуру **TLC**. Так, из всех игр, которые были в разработке у **Red Orb**, на сегодняшний день выжили только **Myst, Riven, Prince Of Persia 3D** и серия **Warlords**. Все остальные проекты были либо закрыты, либо отданы обратно разработчикам. Следующую же компанию, а именно

Nintendo,

к списку проигравших отнести можно с трудом. Просто так сложились обстоятельства, что у этого гиганта игровой индустрии сегодня идут дела не так хорошо, как хотелось бы. Начнем с того, что данная компания, отказавшись от участия в Токийской выставке игрушек, одновременно перенесла и свою собственную выставку с зимы этого года на лето следующего. Такой поворот событий аналитики связывают с тем, что, скорее всего, **Nintendo** попросту решила забросить на время японский рынок и сконцентрировать все свои усилия на тех странах, где ее консоль добилась ощутимой популярности. Кроме этого, данной компании пришлось признать, что ее далеко идущим планам по распространению игр через спутниковую связь так и не суждено будет сбыться. К большому сожалению, руководство **Nintendo** приняло решение прекратить на время подобные разработки и, опять же, сконцентрироваться на своем основном деле — продаже приставок и игр к ним. Ну, и на последок немного информации по поводу одной игровой технологии, а именно — проекте

Project X,

в успехе которой сегодня сомневаются буквально все. Тем не менее, компания **Motorola** объявила-таки первый продукт, который будет использовать в себе эту технологию. Итак, эта американская компания готова уже в начале следующего года выпустить на американский рынок первый проигрыватель **DVD** с игровыми возможностями под названием **Blackbird**. Ни цены, ни планируемых к выпуску игр нам пока не сообщили, однако можно смело утверждать, что ни то, ни другое нас не порадует. Возможно, мы и ошибаемся, однако нас в этом пока никто не переубедил. Но, в любом случае, мы надеемся в следующем номере уделить этому продукту чуть больше внимания, хотя зачем мы это будем делать, пока не ясно :). На этом позвольте закончить с бизнес-новостями и перейти к краткому изложению новостей из студий разработчиков.

Издательство **Activision** анонсировало следующие новые проекты: трехмерную переделку хита **80**-х **Space Invaders** для всех систем, стрелялку **Barrage** для акселерированных **PC** и **Pitfall 3D** для **Nintendo 64**.

Команда разработчиков **Kalisto** сообщила, что она готовит по крайней мере шесть различных игр для **PlayStation**, одна из которых будет переводом с **PC** приключенческой игры **Dark Earth**.

Японское издательство **Konami** объявило о начале разработки продолжения своей сверх популярной серии Contra теперь и на **Nintendo 64.** В этот раз над созданием игры будет трудиться непосредственно японский офис компании.

Издательство **Midway** анонсировало на **Dreamcast** выход эксклюзивной версии **Mortal Kombat**. Эта игра, пока имеющая рабочее название **Mortal Kombat Legends**, появится в продаже осенью **1999** года.

Издательство **Electronic Arts** получило в свое распоряжение лицензию на производство игр по фильму **Godzilla**. Что это будут за игры и когда они выйдут, пока не сообщается.

Издательство **Eidos** отменило выход **Fighting Force** на платформу **N64**, несмотря на то, что игра была уже практически завершена. Чем было вызвано такое решение, компания не уточняет. Также компания в очередной раз сообщила о переносе даты выхода проекта Ion **Storm Daikatana** теперь уже на начало следующего года. А перспективный проект **Omikron** от того же издателя теперь появится на прилавках магазинов не раньше середины **1999** года.

Команда разработчиков **Looking Glass** анонсировала выход продолжения своей знаменитой игры **System Shock**. **System Shock 2** будет построена на движке от игры **Thief: The Dark Project** и поступит в продажу в следующем году.

Команда разработчиков **New World Computing** анонсировала выход весной следующего года седьмой части сериала **Might & Magic**, которая получила название **Might & Magic VII: For Blood and Honor**. Эта игра будет идти на движке от предыдущей игры в серии, в который будет добавлена поддержка акселераторов.

СИ

Железные новости с Сергеем Овчинниковым

Сергей
ОВЧИННИКОВ

Прежде чем рассказать обо всех новинках игрового железа, информация о которых просочилась через информационные каналы в сентябре, позволю себе небольшое лирическое отступление, благо новый формат колонки это вполне дозволяет. Речь пойдет, разумеется, о самой популярной в последнее время теме — **3D**-акселераторах и их будущем. Еще год назад казалось, что пределов их развитию не видно, что акселераторы перевернут весь игровой мир, что мощность центральных процессоров, ранее направлявшаяся, прежде всего, на «борьбу» с графикой, теперь окажется невостребованной, и так далее. Что же мы видим этой осенью? Та ли перед нами картина, что виделась всем еще совсем недавно? Да. И нет. Быстрое продвижение в три измерения заставило игровую индустрию считаться с возможностями, предоставляемыми акселераторами, и это быстро привело к тому, что практически все **3D**-игры теперь де-факто поддерживают широкий спектр известных всем карт, а именно **3Dfx** и всех остальных. С другой стороны, сложность трехмерных технологий разбила лагерь разработчиков на «технарей» и «художников», когда первые только и занимаются созданием новых движков, выпуская на их основе посредственные, но зато необыкновенно красивые игры, а вторые скупают уже готовые технологические решения со всеми инструментами «на корню» и творят на их основе игры, создаваемые с другого ракурса, где основным элементом является дизайн. Исключением до последнего момента оставалась лишь великая и ужасная **id**, которой вдруг пришлось осознать неприятнейший факт — движок этой команды больше не является лучшим в своем классе, как это было на протяжении уже долгих лет со времен **Wolfenstein**. И вот — пожалуйста. Новый проект **Quake III Arena**, прикрываясь гордым званием исключительно сетевой игры, на самом деле является типичнейшей демонстрацией того, что **id** постепенно уходит в «технари», и заниматься собственно дизайном игр компания более не намерена. Да, конечно, будет еще и **Quake IV** или **Trinity**, назвать очередной проект можно как угодно, но это будут лишь очередные названия движков, никак не обрисовывающих лица самих игр.

Планка системных требований постепенно повышается. Однако происходит это повышение совершенно не так, как прогнозировалось ранее и как надеялись многие производители железа — желаемый ими непременный **upgrade** любого игрового компьютера раз в полгода оказался лишь мечтой, пока не воплощенной в жизнь. Даже так прогрессировавший ранее рынок **3D**-акселераторов сейчас практически остановил свое развитие, и, несмотря на появление все большего количества конкурентов **Voodoo 2**, никаких существенных нововведений в новом поколении карт мы найти не сможем. Когда процент выигрыша от очередной смены одного из компонентов, а особенно **3D**-подсистемы, так радовавшей всех в последнее время, не превышает **5-10** процентного барьера, пользователь отворачивается от рынка. Бесконечное количество обзоров нового железа, выводимых на просторы Интернета со скрупулезно подсчитанными десятыми кадров в секунду, теперь наводят тоску и уныние. И даже так широко разрекламированная, практически удвоенная мощность **Voodoo 2** совсем не уменьшила спрос на слегка подешевевший старенький **Diamond Monster 3D**. Производителям в таких условиях не остается ничего иного, кроме как рассчитывать на рынок новых компьютеров или же стараться привлекать на свою сторону максимальное количество разработчиков и издателей с последующим переводом их новых игр на новые варианты технологий, не столь хорошие с практической, сколько с теоретической точки зрения. То есть мы вполне можем ожидать от издателя, сегодня налепляющего на коробки со своими играми логотипы **3Dfx**, скорого появления коробок с другими наклейками — **3Dfx Voodoo 2**, скажем. Несомненно, это поможет производителю продавать свои карты получше, да и крупному издателю подобные фокусы уже не будут слишком дорого стоить. То, что в какой-нибудь стародавней советской газете назвали бы «зловещим сговором американских монополистов», оформляется сегодня как «налаживание тесного взаимодействия». Между прочим, крупнейший на сегодня издатель компьютерных игр **Electronic Arts** уже работает в этом направлении совместно с компанией **3Dfx**, результатом чего скоро станет исчезновение с коробок логотипов **PC CD-ROM** и появление, соответственно, торговой марки **3Dfx**. Нет, конечно, нас не заставят покупать новые акселераторы — мы их сами купим с огромным удовольствием, наслаждаясь самыми красивыми и интересными играми... Я думаю, что в ближайшие месяцы у нас еще появится повод для продолжения разговора. В сегодняшних же новостях найдется место не только событиям с рынка **3D**-акселераторов. Вот, к примеру, компания

Выписка из личного дела:

Сергей ОВЧИННИКОВ
Год рождения: 1978
Геймер-стаж: 12 лет
Знание предметов:
Spectrum, PC, Nintendo 64, 3DO, PlayStation, Sega Saturn, Super Nintendo, Atari, etc.
Мечта:
Идеальная RPG
Любимые игры:
Mario 64
Последний фаворит:
Sonic Adventure





Адрес: ovch@gameland.ru

Sega представила на японской выставке игровых автоматов JAMMA'98 новую модель своих автоматов под названием Naomi.

Взамен необыкновенно мощной и очень дорогой **Model 3**, порадовавшей нас огромным количеством великолепных игр, таких, как **Sega Rally II, Virtua Fighter 3, Daytona USA 2** и, наконец, совершенно новым трехмерным файтингом **Spikeout**, в скором времени придет новая технология **Naomi**, не менее мощная, но при этом довольно-таки дешевая. Игровые автоматы на базе **Naomi** должны появиться уже в следующем году, а на **JAMMA'98 Sega** вместе со своими партнерами уже показала несколько игр. В основе **Naomi**, как несложно догадаться из логотипа, лежат технологии игровой приставки **Dreamcast**, а именно центральный процессор **Hitachi SH-4 200** МГц и **3D**-плата на базе акселератора **Power VR Second Generation**. Отличается же **Naomi** от **Dreamcast** увеличенным объемом основной (до **32** Мб) и видеопамяти (до **16** Мб). Согласно заявлениям компании, **Naomi** на голову превосходит все остальные технологии для игровых автоматов, существующие сегодня, включая даже ее собственную **Model 3 Step 2**. **Sega** готовится превратить **Naomi** в настоящего лидера аркадного рынка и, таким образом, серьезно помочь продвижению домашней платформы — **Dreamcast**, поскольку игры с **Naomi** могут переводиться на **Dreamcast** необыкновенно легко. А поддержка большинства разработчиков игр для автоматов (заявлено, что платформу уже поддерживает около двух десятков независимых компаний) вполне может обеспечить успех наполеоновских планов **Sega** — продать в ближайшее время полмиллиона автоматов. Ну, а поскольку **Naomi** будет еще и много дешевле современных игровых автоматов от **Sega**, мы можем рассчитывать (а вернее, лишь надеяться), что некоторое количество игр доберется и до наших аркадных залов. В то время, как **Sega** предпринимает все усилия для того, чтобы обеспечить **Dreamcast** всесторонней поддержкой, ее бывший главный конкурент компания **Nintendo** продолжает тянуть довольно-таки тяжелую ношу не вполне удавшейся приставки **Nintendo 64**. Возможно, новости, пришедшие с выставки **ECTS**, вдохнут в сердца поклонников этой платформы новые надежды. Дело в том, что **Nintendo**, окончательно похоронив **64DD**, по крайней мере для западного рынка, все же решилась выпустить некий **add-on** для своей приставки. Им станет

модуль расширения памяти для приставки, который первоначально входил в предполагаемый комплект поставки 64DD.

Этот модуль, вставляемый в приставку под верхнюю крышку вместо **Jumper Pack**'а, позволит увеличить оперативную память приставки с **4** Mb до **8** Mb и, соответственно, позволит использовать ресурсы **Nintendo 64** более широко. Основным назначением модуля в играх станет повышение максимального разрешения с устоявшегося **480x360** или даже **320x200** точек до полноценного телевизионного **640x480** — фактически, того же разрешения, которое будет обеспечивать **Dreamcast**. К сожалению, уже выпущенные игры не смогут улучшить своего внешнего вида, но зато будущие проекты на приставке с этим модулем должны выглядеть просто великолепно. Графическая мощь **Nintendo 64** довольно-таки велика, так что высокое разрешение не будет означать снижения частоты кадров, а вид игр резко улучшится. Этот милый аксессуар поступит в продажу **24** ноября, на следующий день после выхода **Legend of Zelda: Ocarina of Time**, и будет стоить около тридцати долларов. Из игр, которые будут поддерживать нововведение уже заявлены **Turok II: Seeds of Evil (Iguana/Acclaim), Star Wars: Rogue Squadron (LucasArts/Nintendo), Perfect Dark (Rare), Extreme G II (Iguana/Acclaim), Vigilante 8 (Activision)**. И, разумеется, вокруг да около бродят слухи о том, что в качестве приятнейшего сюрприза от **Nintendo** высокое разрешение будет поддерживать и гениальная **Zelda**, однако это пока лишь слухи, наведенные чрезмерно близкой датой выхода. Ну, а теперь давайте вернемся к рынку **PC**, на котором за последний месяц также произошло немало интересных событий. Еще один, пусть и не слишком сильный удар по позициям **3Dfx** совершили компании

NVIDIA и 3D Labs, которые в конце сентября были приняты в ассоциацию разработчиков стандартов Open GL, в которой из производителей игровых акселераторов ранее 3Dfx царствовала в полном и гордом одиночестве.

Отныне при принятии решений о судьбах стандарта **Open GL** монстрам из **3Dfx** придется считаться и с мнением конкурентов, которые, разумеется, наряду с самой **3Dfx** немедленно будут воплощать эти решения в жизнь в своих новых картах. Учитывая неповоротливость **3Dfx** и ее нежелание идти вперед, чему компания предпочитает спокойное состригание денег с уже раскрученных проектов, это событие действительно может стать чем-то большим, чем очередная корпоративная возня. Тем временем, кстати, **3Dfx** подала на **NVIDIA** в суд за незаконное использование патентованных **3Dfx** технологий в акселераторах **Riva TNT** — об этом поподробнее мы расскажем в следующий раз. И еще одна новость из стана гиганта —

первые карты на базе Voodoo Banshee должны быть доступны уже в тот момент, когда вы будете читать эти строки.

Первой карту на базе **Banshee** выпустит компания **Creative**, которая добавила продукцию на базе **Banshee** в линейку **3D Blaster**. Ну, а основной девиз — производительность **Voodoo 2** и отличные характеристики в **2D**-приложениях за смешную цену. Действительно, есть над чем задуматься — розничная цена на **3D Blaster Banshee** установлена на уровне $**129**, причем для американских покупателей предлагается еще и скидка, сбрасывающая цену до $99, и это за **PCI**-акселератор с **16** Мб видеопамяти. Согласно тестам, производительность **Banshee** действительно довольно высока и уступает уровню **Voodoo 2** лишь **15-10** процентов. Проблем совместимости, известных с прошлой микшированной инкарнацией **Voodoo Rush**, у **Banshee** практически не наблюдается, да и в **2D** карта довольно-таки быстра. Похоже, что очередной победы **3Dfx** и, разумеется, **Creative** не миновать. Да, сегодня дешевеет все... Однако снижение цен в различных случаях связано с совершенно разными обстоятельствами.

Если 3Dfx просто хочет задушить конкурентов, то ее микропроцессорный коллега-гигант Intel, похоже, сталкивается со снижением спроса и одновременным сильным давлением со стороны соперников и поэтому вынужден серьезно снижать цены на свою продукцию вот уже в который раз за этот год.

В очередной раз снижены цены на весь спектр процессоров, исключая лишь самый мощный **PII-450**, причем довольно серьезно — на **20-30** процентов. Для сравнения, ранее средний **PII-266** (а такой стоит и у меня в домашнем компьютере) стоил оптом около $**240**, а теперь, после очередного снижения цен, такой же процессор **Intel** продает за **159**. Как видите, разница велика — сейчас хорошее время для **upgrade**. Еще интереснее сложилась ситуация на рынке дешевых процессоров с анонсом новых планов **Intel**. Новости, прямо скажем, довольно неожиданные. Дело в том, что **Intel**, оказывается,

намеревается вернуться к архитектуре Socket в том или ином виде.

Старая архитектура **Socket 7**, использовавшаяся для процессоров **Pentium** и **Pentium MMX**, теперь вновь признана жизнеспособной, но только лишь для этого самого дешевого сегмента процессоров. Так, не исключено, что следующие модели процессоров **Celeron** будут выпущены уже в привычном корпусе со множеством позолоченных ножек. Надо сказать, что архитектура **Socket** ожила в последнее время и возродилась чуть ли не из пепла благодаря лишь усилиям компании **AMD**, которая вместе со своим процессором **K6-3D** весьма удачно заняла некоторый сегмент рынка дешевых домашних и игровых компьютеров. Похоже, что **Intel** такое положение дел не устраивает, и поэтому гигант решил вернуться на все еще прибыльный интересный рынок. Такое в политике компании числится впервые и может вызвать ряд весьма интересных событий. Может быть, заставив полмира поверить в мифы о **Slot 1** и сказки об **AGP, Intel** хочет вернуться назад? Кто знает... Ответ мы узнаем совсем скоро, может быть даже в следующих железных новостях. **СИ**

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	Adventure/Action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РАЗРАБОТЧИК:	Sonic Team
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОНЛАЙН:	http:/www.sega.co.jp/sonicteam
ВЫХОД:	Конец 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Mario 64

Sonic Adventure

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Пройдя через 32/64 битную эру, Mario 64 с достоинством выдержал конкуренцию. Но на горизонте новое поколение, которым, похоже, будут заправлять другие герои. Как ни страннго, уже вам знакомые.

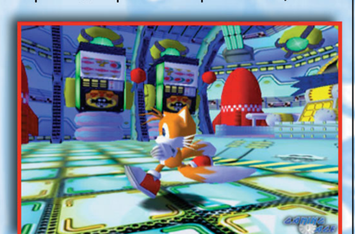
Наконец-то свершилось. После четырехлетнего вынужденного «отпуска» символ 16-ти битной эпохи, настоящий герой видеоигр и талисман компании Sega, синий ежик Соник намерен вернуться к нам во всей своей красе и вновь покорить мир. Ждали мы этого момента очень долго. Сначала нас кормили обещаниями, что вот-вот на прилавках магазинов появится разработанный в Америке Sonic X-Treme, проект которого по настойчивой «просьбе» японцев был в последний момент закрыт. Затем мы надеялись, что вот-вот материализуется мистический Project Sonic, которому также не посчастливилось увидеть свет. А тем временем Sega выпускала по-своему хорошие, но отнюдь не самые лучшие игры под торговой маркой Sonic, которые, казалось бы, должны были навсегда отбить у нас охоту увидеть на экране действительно новое приключение супергероя начала 90-х. Но теперь обо всем этом можно забыть. 22 августа в огромном зале на 5000 человек в центре Токио Sonic Team, наконец-то, представила плод своей двухлетней работы, игру **Sonic Adventure**, которая своим видом и содержанием разрушила все наши представления о том, что есть такое современная ИГРА.











Безусловно, немалую роль в таком повороте событий сыграл тот факт, что **Sonic Adventure** был анонсирован на новую, сверхмощную игровую систему Dreamcast, технические возможности которой заметно опережают своих ближайших конкурентов, будь то Nintendo 64 либо Voodoo 2, или последние модели игровых автоматов. Но данный проект оказался не просто технической демонстрацией возможностей Dreamcast, а настоящей игрой, которая подчинила своим нуждам всю ту мощь, которую скрывает в себе новая консоль.





Несомненно, такие достижения в создании видеоигр сегодня подвластны далеко не каждому разработчику, так как, кроме таланта, такой крупный проект требует огромных финансовых вложений и кучи времени. Sega даже и не пыталась скрыть тот факт, что **Sonic Adventure** станет одной из самых дорогостоящих игр в ее истории, на создание которой было уже потрачено более двух лет кропотливой работы, и чей бюджет перевалил за отметку в 10 миллионов долларов. И это не считая средств, выделенных компанией на разработку инструментария для создания игр под Dreamcast. Но все эти неимоверные средства были потрачены не зря. Благодаря такому щедрому финансированию, Sonic Team смогла привлечь к своему проекту целый ряд известных разработчиков, включая дизайнеров и программистов одной из самых ярких RPG нашего времени, получившей мировое признание игры Panzer Dragoon Saga. Да и остальные новоиспеченные члены команды Sonic Team, в которой сейчас работает более 60 человек, также имели за своими плечами по нескольку хитов в различных жанрах, начиная с тех же RPG и кончая гонками и драками. И это было сделано не случайно. Все дело в том, что уникальная структура **Sonic Adventure** позволила буквально каждому ее создателю внести в нее что-то свое, обогатив тем самым оригинальную формулу Соника абсолютно новыми элементами.

Не смотря на то, что **Sonic Adventure** предстал нам еще в незаконченном виде, из того, что мы видели, можно было сделать логичный вывод, что этот проект может стать не только самой красивой и быстрой, но также и самой разноплановой игрой нашего времени. Даже сам ее создатель так и не смог точно определить жанр, назвав ее «высокоскоростной action/adventure/RPG». И действительно, **Sonic Adventure** представляет собой настоящий коктейль из различных жанров, в основе которого лежит зарекомендовавший себя классический игровой процесс, перенесенный в трехмерный мир.





Одним из многих отличий этой игры как от предыдущих Соников, так и от других трехмерных приключений, является тот факт, что в **Sonic Adventure** все уровни игры намеренно поделены на три основных типа: Speed, Adventure и Action. Для создания же целостности произведения разработчики решили обогатить игру интересной историей и разбавить ее целым рядом различных мини-игр. Но обо всем по порядку.



Итак, уровни типа Speed (Скорость) будут представлять собой, грубо говоря, огромные трассы из точки А в точку В с кучей препятствий и разветвлений. Находясь на этих уровнях, игроку не придется заботиться о работе камеры, так











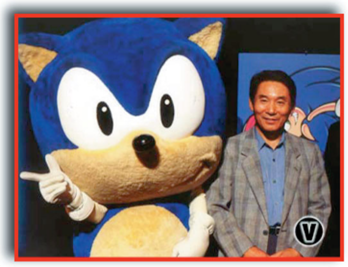


















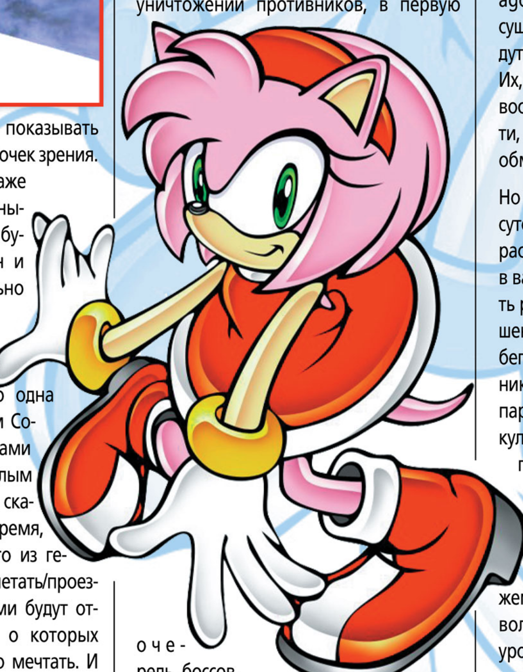




как она будет постоянно показывать происходящее с наилучших точек зрения. И хотя эти уровни нельзя даже отдаленно назвать двухмерными, игровой процесс на них будет довольно прямолинеен и доступен каждому. Отдельно стоит сказать о том, что по своей величине эти уровни будут просто огромными. В частности, только одна знаменитая по предыдущим Соникам петля своими размерами может соревноваться с целым уровнем в любой бродилке, скажем, на PlayStation. В то время, пока вы с помощью любого из героев будете пробегать/пролетать/проезжать эти уровни, перед вами будут открываться такие красоты, о которых раньше было можно только мечтать. И именно на этих уровнях вам посчастливится не только побегать на своих двоих, но и, скажем, прокатиться на скейтборде.

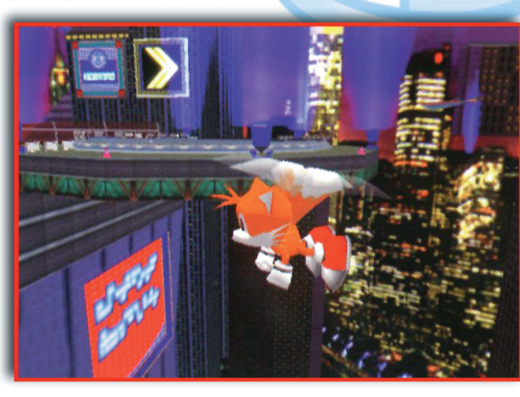
Уровни типа Adventure (Приключение) будут тяготеть по своему игровому процессу к типично Марио-подобным игрушкам, но только с одним отличием: их размеры также беспрецедентны для игр этого жанра. И именно на этих уровнях нам посчастливится испытать на себе еще одну новинку мира трехмерных игр, а именно умнейшую камеру, которая в каждый конкретный момент будет показывать самый оптимальный и визуально привлекательный путь. Это, опять же, было сделано для того, чтобы облегчить игроку погружение в мир игры и не расстраивать его плохой работой камеры.

Третий сегмент, а именно Action (Действие), характеризуется тем, что в нем игроку придется сосредоточиться на уничтожении противников, в первую очередь, боссов.





Элементы RPG в этой игре будут проявлять себя в виде истории, с помощью которой игра связана в единое целое. В частности, все персонажи будут общаться между собой, причем серьезность намерений разработчиков подтверждает тот факт, что для озвучки Sonic Team воспользовалась талантами некоторых популярных японских актеров. Кроме этого, между уровнями, а также внутри их нам посчастливится наблюдать разворачивающуюся историю с помощью сногсшибательных заставок, созданных на движке игры.



Что касается мини-игр, которыми всегда славился Соник, то в данном случае их будет целых 6 разновидностей, каких точно, пока неизвестно. Но, вроде бы, среди них будут присутствовать гонка, головоломка, леталка и стрелялка.

Еще одной особенностью, которой будет отличаться **Sonic Adventure** от своих конкурентов, станет использование в игре обучающихся с помощью алгоритмов «искусственной жизни» (A-Life) неких tamagotchi-подобных существ, которые будут населять мир игры. Их, кстати, можно разводить и воспитывать с помощью карточки памяти, чтобы затем переносить в игру, либо обмениваться ими с друзьями.

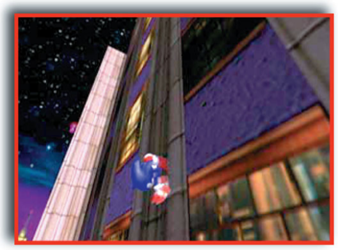


Но этого мало. В **Sonic Adventure** присутствует одна особенность, еще более расширяющая границы этой игры. В ней в ваше распоряжение попадут сразу шесть различных героев, наделенных совершенно различными возможностями. К бегающему и атакующему в воздухе Сонику присоединится Knuckles, способный парить в воздухе, лазать по стенам, бить кулаком и зарываться в землю. Третьим персонажем станет способная летать, как вертолет, белочка Miles. Четвертым персонажем будет подруга Соника Amy, чьи способности пока нам не ясны. Пятым персонажем станет старый кот Big, который, довольно медленно передвигаясь по уровням, способен уничтожать врагов, а также разрешать различные головоломки с помощью своей удочки. Последним же доступным персонажем станет робот E-120, вооруженный лазерным ружьем и такой же лазерной системой наведения. В общем, в один проект Sonic Team смогла впихнуть сразу 6 различных игр, не считая бонусов. Как вы можете догадаться, прохождение игры за каждого из героев будет единственным и неповторимым. Кроме этого, у каждого из персонажей будет своя собственная история, вплетенная в общий контекст.

С технической стороны к **Sonic Adventure** также пока нельзя придраться. Одно из самых главных отличий Dreamcast от других приставок, а именно тот факт, что так называемое «высокое разрешение» для этой консоли стало стандартным, было продемонстрировано в этой игре во всей своей красе. Игра идет на разрешении 640Х480 и стабильно выдает на экран 60 кадров в секунду. При всем при этом, не стоит забывать о высочайшей скорости игры и ее гигантских мирах, чтобы понять, насколько сильно **Sonic Adventure** опережает по этому параметру абсолютно все доступные сегодня игрокам произведения на любой из платформ. Наблюдать за движением игры без восхищения просто невозможно, и это заслуга не только самой приставки Dreamcast, а, в основном, самих создателей данной игры.



И, тем не менее, каким бы хорошим не казался **Sonic Adventure** на бумаге, слишком много деталей этого проекта пока что находится под завесой секретности, чтобы действительно оценить весь его потенциал. А пока нам лишь приходится надеяться, что все те эксперименты с трехмерными играми, которые проводил ранее Yuji Naka на неприспособленном к 3D Сатурне, положительно скажутся на его первом произведении для трехмерного монстра по имени Dreamcast. **СИ**





Returning of the miracles
It's my own requiem
The jester's tears
They are inside me
Agony's the script for my requiem

Blind Guardian,
«The script for my requiem»

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D action
ИЗДАТЕЛЬ:	3DO
РАЗРАБОТЧИК:	Cyclone Studios
ОНЛАЙН:	http://www.3do.com
ВЫХОД:	Осень-зима 1998 года

Requiem: Wrath of the Fallen

Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Сюжетной основой Requiem послужило извечное противостояние сил Добра и Зла, борьбы Эдема и Преисподней, войны Ангелов и Демонов.

ACTION. НОВАЯ ВОЛНА

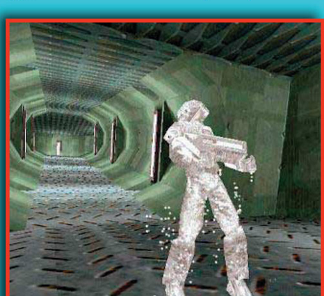
Старые имена сменяются новыми, поколения переходят в поколения, ультрасовременные некогда шлягеры становятся архаизмами, писк моды превращается в агонический хрип... История повторяется.

Нет спору, Quake и Quake 2 — ошеломляющие игры, а их творцы (чуть было не написал с большой буквы) просто гении. Это не лесть и не фанатизм, просто констатация факта. Обе игры были безупречны с технической стороны исполнения и превосходны по играбельности, особенно по части multiplayer. Но... Новый виток истории требует сейчас нечто большего, нежели то, что может преподнести Quake и все его «конверсии», вместе взятые. Грядет новая волна, и не просто игривый «белый барашек», а самые настоящие цунами, которые грозит ударить о прибрежный гранит игровой общественности такими играми как Half-Life, SiN, Daikatana, **Requiem: Wrath of the Fallen**.

Перечисленные проекты представляют собой кардинально новый, радикальный подход к жанру 3D action в целом. Первой ласточкой стал Unreal, которого терпеливо ждали три года и, дождавшись, не разочаровались. Обратите внимание, это же уникальный случай, если учесть, что не менее долгожданный Quake на первых порах вызвал у многих немой вопрос: «А стоило ли вообще ждать?». Нет, авторитет id software не пошатнулся, их проекты не стали сырыми или провальными, просто «стариков» Ромеро и Кармака теснят новые яркие личности, которые хорошо чувствуют самоповторение и самоподражание, имеющие место в современном жанре 3D action.



Несмотря на то, срок релизов еще достаточно удален, можно смело сделать пару предположений. Похоже, старые традиции, заложенные еще Wolf 3D, уходят в прошлое. Публика требует не только более изысканной пищи, нежели хлеб, но и более утонченных зрелищ, нежели варварские бои гладиаторов. Doom, Duke Nukem 3D, Quake и еще тысяча-другая игр становятся достоянием прошлого, им на смену приходят куда более сложные, но и в значительной мере более богатые проекты. Происходит глобальная интеграция игровых стилей, все труднее становится охарактеризовать игры базовыми жанрами. Как из атомов складываются молекулы, так и из базисных жанров возникают достаточно сложные гибриды, подчас весьма неожиданные. Рецепты заранее неизвестны — творцы сами определяют те пропорции и ингредиенты, которые, по их мнению, смогут сделать блюдо свежим и нескоро портящимся. А дегустаторами выступаем мы, те, кто непосредственно играет в эти игры.

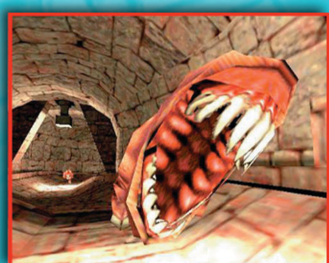


Превращение плоти в соль — одна из неземных возможностей Избранного.

Любителям кухни игровых блюд предлагаем на пробу проект Cyclone Studios — **Requiem: Wrath of the Fallen**.

РЕКВИЕМ ДЛЯ QUAKE

Сюжетной основой Requiem послужило извечное противостояние сил Добра и Зла, борьбы Эдема и Преисподней, войны Ангелов и Демонов. Как ни странно, религия, являющаяся неотъемлемой частью любого социума, эксплуатируется в компьютерных играх не так уж часто. Многие разработчики просто боятся того, что Церковь может не одобрить сюжетные ходы или концепцию игры (что приведет к ее тотальному запрету во многих странах), если в ней сделана



серьезная ставка на религию. Хотя, конечно же, подобные игры появлялись и будут появляться, например, комически-гротескный AfterLife или приключенческий Messiah.

История игры **Requiem** начинается с тех страшных дней, когда часть ангелов, возглавляемых Сатаной, восстала против Всевышнего и пыталась свергнуть Его царствование. Но победа оказалась на стороне Света, и Нечестивые были сброшены с Небес и обречены на вечную жизнь в Преисподней. Там в течение бесконечно долгих лет Падшие копили силы и теперь готовы вновь бросить вызов Творцу. Вы выступаете в роли Malachi — одного из ангелов Света, призванного бороться с силами Тьмы. Malachi был ниспослан в нашу с вами реальность, т.е. обычный материальный мир (правда, футуристический). Нетрудно догадаться, сюжетная часть игры предполагает нечто большее, нежели привычная концепция «стреляй во все движущееся». Религиозная тематика требует непривычных решений и неортодоксальных возможностей.

Итак, по порядку. Быть ангелом на самом деле не так уж и плохо, ведь Всевышний наделил своего Посланника немалыми возможностями. К примеру, Malachi может вселяться в тела смертных, летать, вызывать стаи саранчи, превращать противников в соль (более подробно об этом см. ниже). Но, к сожалению, воспользоваться всеми этими неземными способностями герой сможет лишь в определенных случаях или когда обладает достаточным количеством Эссенции (аналог маны). Больше того, в реальном физическом мире Malachi становится сродни человеку по части уязвимости и смертности. Правда, и демонические твари обретают оболочку из плоти и крови (хотя, зачастую и из металла), а, следовательно, они боятся обычной пули не менее чем гнева Божьего. Воспользуйтесь этим.

По своему духу игра близка к таким шедеврам кинематографии как «Сердце ангела» или «Бегущий по лезвию бритвы». А это значит, что игровой антураж будет таить в себе постоянное напряжение, неуловимую опасность, непредвиденные события. Усугубляться атмосфера игры будет и жуткими и отвратительными тварями, какими отобразила Демонов наша с вами реальность. Насколько благородны Посланники Господа, настолько тошнотворны и омерзительны Слуги Лукавого.

Графические возможности Requiem весьма высоки. По первому впечатлению, потенциал движка **Requiem** точно не уступает движку Quake 2, приближаясь к Unreal. Хотя, как не трудно заметить из скриншотов, графическое ядро еще находится в стадии совершенствования, хотя бы потому, что далеко не все персонажи отбрасывают тень. Необходимо добавить, что в Requiem используется система Emotive Animation Technology (см. врезку), которая должна позволить добиться реалистичного и плавного движения всех персонажей; в остальном же движок **Requiem** таит в себе еще множество белых пятен.



Интересен подход к дизайну уровней. Собственно, привычных уровней и не будет, будет лишь три гигантских карты, на которых и станут разворачиваться игровые события. При соблюдении системных требований игра не будет постоянно подгружать куски территорий, и такие огромные пространства не скажутся на понижении числа кадров в секунду.

В футуристическом мире можно будет найти немало различного огнестрельного оружия, но не в нем вся прелесть. Malachi с гораздо большим эффектом сможет применять свои божественные способности. Для атаки используются: bloodboil (взрывает создания из плоти и крови), lighting (удар молнией), locusts (нападение саранчи), to salt (обратить в соль), shockwave (сбить с ног или сбросить с моста); для защиты и лечения: healing (лечение), holy light (ослепляет врагов и позволяет видеть в темноте), banishment (отправляет врага к Творцу), flight (левитация, увеличение дальности прыжков), time warping (замораживание времени), walk on water (передвижение по поверхности воды); и специальные возможности: insist (убеждение персонажей), resurrect (оживление врагов, которые будут сражаться на вашей стороне), reanimate (оживление врага, даже если его тело разорвано на сотню кусков), possess (вселение в тела персонажей), create rift (использовать на некоторое время всю ангельскую мощь), heal other (вылечить дружественного персонажа). Комментарии в данном случае излишни, отмечу только, что возможности ангельской силы действительно весьма широки.



Этот бравый парень — самый настоящий полисмен будущего. Памятуя о том, что Malachi в физическом мире весьма уязвим, придется быть поосторожнее с этими лихими ребятами.

Игровой мир **Requiem** наполнен не только противниками, но и NPC, общение с которыми постепенно раскроет причины, побудившие Силы Зла вступить в открытое противоборство с Небесами. Теоретически вы можете спокойно отправить к своему небесному боссу сколь угодно много мирных жителей, но от подобных «жертвоприношений» теряется Эссенция, без которой невозможно использовать паранормальные способности. Не раз вам пригодится дар убеждения и вселения в тела NPC для успешного выполнения своей Миссии. Вполне возможно, что благие деяния по отношению к NPC (иначе говоря, выполнение квестов) послужит дополнительным источником Эссенции.

Системные требования сродни системным требованиям Unreal. В принципе, **Requiem** будет поддерживать и программный рендеринг, но лучше, если эта часть свалится на плечи ускорителя с чипсетом Voodoo 2. Обязательно будет multiplayer с возможностью любого вида соединения и игры по Internet (в частности, через сервера Mplayer).

И ДА БУДЕТ НА ТО ВОЛЯ ГОСПОДНЯ

Requiem — несомненно самый оригинальный и необычный по своей концепции проект из тех, что ожидаются в грядущем нашествии представителей нового поколения жанра 3D action. Тема религии давно витала в воздухе, но так и не получила достойного представления в компьютерных играх. Насколько это оправдано и этично — рассудит история.

Возможно, **Requiem** не станет хитом и не перевернет игровой мир, но то, что эта игра заложит фундамент для других проектов — факт неоспоримый. Ветер перемен витает не только в одном конкретном жанре, но и почти во всех будущих проектах, и это очень хорошо ощущается. Усложняются жанры, сливаются стили, улучшается донельзя графика, оттачивается gameplay, в общем, видны первые проблески ДЕЙСТВИТЕЛЬНО реалистичных и интерактивных игр. И да будет так.

СИ

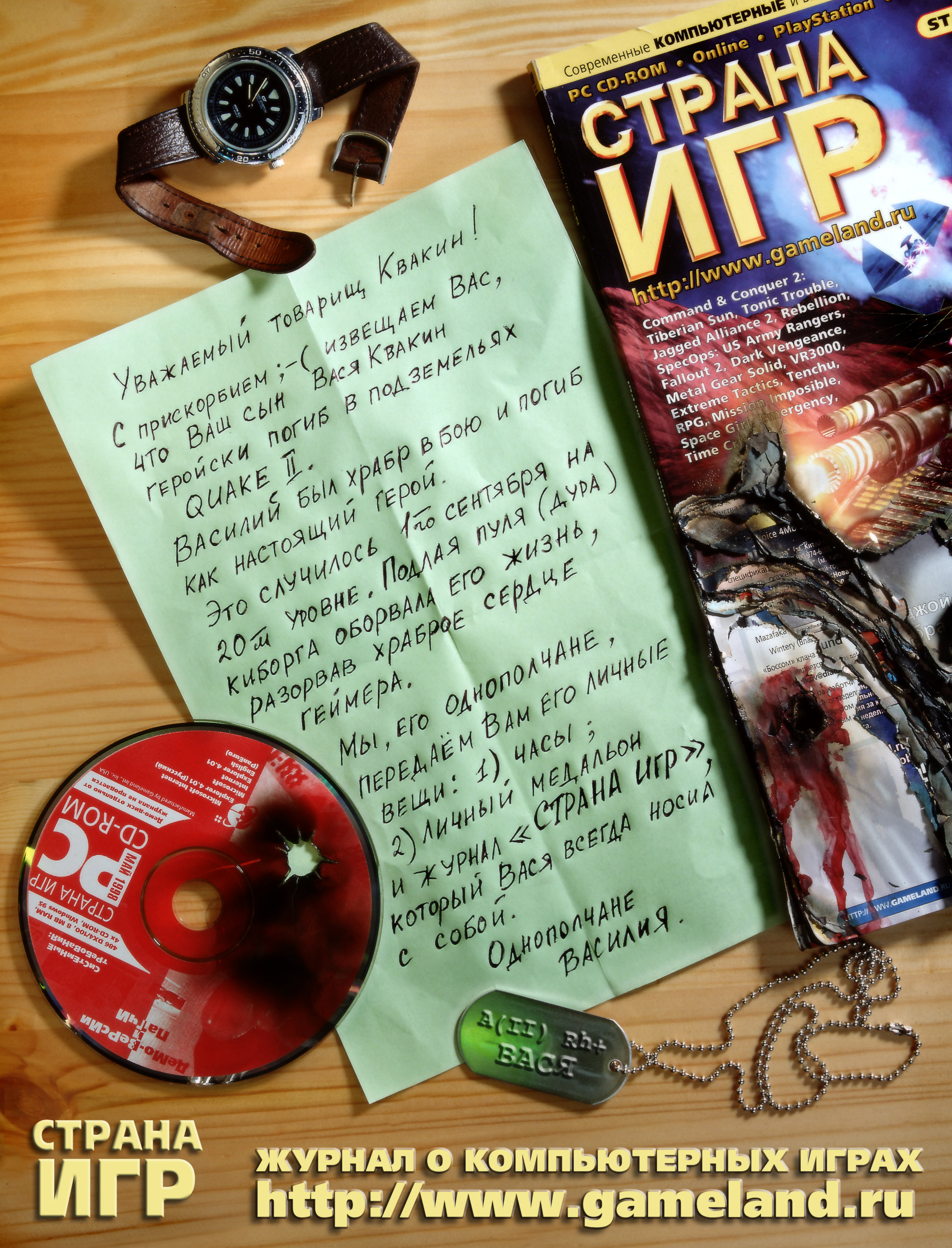


Такими становятся Демоны в материальном мире. Симпатяги.



EMOTIVE ANIMATION TECHNOLOGY

Эта технология использует плавность «жесткотелых» моделей (Virtua Fighter) с их скелетной структурой, в сочетании с «мягкотелыми» моделями (Quake), позволяющими использовать skin'ы (кожу). В итоге, по заявлению создателей **Requiem**, получившийся новый принцип анимации объединяет в себе преимущества как первого, так и второго способа. Ожидается, что в игре все персонажи будут двигаться очень плавно и реалистично, а, главное, возможны эффекты, связанные с изменением их текстуры или skin'a.


Уважаемый товарищ Квакин!
С прискорбием ;-(извещаем Вас, что Ваш сын Вася Квакин геройски погиб в подземельях QUAKE II.
Василий был храбр в бою и погиб как настоящий герой.
Это случилось 1-го сентября на 20-м уровне. Подлая пуля (дура) киборга оборвала его жизнь, разорвав храброе сердце геймера.
Мы, его однополчане, передаём Вам его личные вещи: 1) часы; 2) личный медальон и журнал «СТРАНА ИГР», который Вася всегда носил с собой.
Однополчане Василия.
Современные КОМПЬЮТЕРНЫЕ
PC CD-ROM • Online • PlayStation
СТРАНА ИГР
http://www.gameland.ru
Command & Conquer 2: Tiberian Sun, Tonic Trouble, Jagged Alliance 2, Rebellion, SpecOps: US Army Rangers, Fallout 2, Dark Vengeance, Metal Gear Solid, VR3000, Extreme Tactics, Tenchu, RPG, Mission Imposible, Space Girl, Emergency, Time Cri
СТРАНА ИГР
МАЙ 1998
PC CD-ROM
Демо-версии
патчи
A(II) Rh+
ВАСЯ
СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
http://www.gameland.ru

ОНЛАЙН с СЕРГЕЕМ ДОЛИНСКИМ

НОВОЕ ТЫСЫЧЕЛЕТИЕ — НОВЫЕ ВИРУСЫ?..

Вечером 25-го августа с.г. ваш покорный слуга (в компании с Платоновым и Эстриным) слушал леденящую кровь историю о небывало разрушительном вирусе **CIH**. Дело было в компьютерном клубе «Орки», и любой легко представит набитый битком зал, спертый воздух из-за почти сотни работающих компьютеров, ажиотаж и перебранку геймеров...

Неудивительно, что сетования системного администратора на то, что 26-ое августа он ждет с содроганием, прошли мимо ушей. Я только машинально отметил, что, мол, меры администрацией приняты, и есть надежда на благополучный исход. А уже 27-го мой домашний компьютер отказался перезагружаться.

Напрочь!

Проверка контактов и джамперов, отсоединение «лишних» плат, замена модулей памяти и жесткого диска, короче говоря, все обычные меры воздействия не смогли оживить «железного друга». Пришлось идти на поклон к соседу — сборщику-любителю. Тут же был поставлен диагноз: **BIOS** моего компьютера погублен вирусом **Win95.CIH Tatung**. Лечение — замена «мамы» или перепрограммирование **FLASH ПЗУ**...



Честно говоря, не привыкать заядлому интернетчику к вирусам. «Простые» и «почтовые», микро- и макро-вирусы, вирусы-черви — какой только дряни не занесешь из Сети на свой жесткий диск. Часть из них относительно безвредна, многие основательно портят информацию, кое-какие почтовые «бомбы» отформатируют HDD или «отрубят» e-mail. Но чтобы губить «железо»?!

...А ведь на компьютере стоял **ThunderBYTE Anti-Virus for Windows 95** (версии **Professional**, с онлайновым обновлением), а браузер был защищен **ViruSafe Web'ом**...

Итак, что же это за новая вирусная напасть? Все — очень просто до гениальности. Объектом атаки нового типа «вредителей» стал **FLASH BIOS ROM** — постоянная память (**ПЗУ**) большинства современных устройств: материнских плат, модемов, видео карт и прочего. Основное отличие этого типа **ПЗУ** — возможность многократной перезаписи данных, что позволяет пользователю «upgrade'ить» свое железо самостоятельно. Очень удобно! Вот конкретный пример. Если некий модем с **FLASH ПЗУ** (положим, **Sportster Flash**) был на 33,6 кбод или поддерживал старый 56 кбод'ный стандарт, то, сгрузив для него (скажем, с сайта **3COM**) программу обновления, можно немедленно довести его параметры до «современных кондиций». Так же обстоит дело с обновле-



нием **BIOS'а** материнских и видео плат.

Win95.CIH делает все то же самое, кроме одного — вместо полезной информации заполняет ячейки **ПЗУ** кибер-мусором, после чего устройство становится совершенно неработоспособным. Ничего не скажешь — изящное и убийственное решение!

Написанный на Тайване и выпущенный в **Internet** новый вирус широко распространился в Азии и Европе, регулярно производя (по 26-м числам) не заказанный апгрейд материнских плат. Как выяснилось, свежая идея с выбором **ПЗУ** как объекта атаки оказалась подкреплена не менее талантливой реализацией программного кода «паразита». Резидентный **Win95.CIH** заражает exe-шники, не увеличивая их размер и размещая фрагменты своего кода в так называемые байты выравнивания (т.е. неиспользуемые программой, а служащие лишь для создания одинаковых по длине строк exe файла). «Размазанный» по всему файлу вирус задает для запускаемой им программы новую точку «входа» - свою стартовую процедуру. Выделив область памяти (в ОЗУ!) и собрав там воедино свое «тело», **Win95.CIH** размножается, инфицируя другие exe-шники. Ну, а 26-го любой запущенный и зараженный файл переписывает содержимое **ПЗУ** с описанными выше последствиями...



Что же советуют специалисты?

Прежде всего, запретить перезапись **ПЗУ** на материнской плате. Делается это обычно перестановкой соответствующего «джампера» (перемычки), и помогает почти всегда. Если же доступа внутрь нет (например, компьютер опломбирован), и определить иным способом, разрешена ли запись в **ПЗУ**, невозможно, то следует обзавестись соответствующим антивирусом. Диалог-Наука (**http://www2.dials.ru**) утверждает, что **Dr. Web** версии **4.01** и выше надежно определяет и удаляет из системы **Win95.CIH** во всех трех его нынешних модификациях: от **CIH v1.2 TTIT** до **CIH v1.4 TATUNG**...

Пока версии нового вируса опасны только материнским платам, но не исключено, что через год-другой в группу риска перейдут модемы, а затем видео и прочие карты с **FLASH** чипами...

Техника развивается стремительно, время летит еще быстрее, и через 400 «с хвостиком» дней произойдет еще одно (помимо вирусов!) испытание «железа» и софта на прочность — грянет **Millenium**! Так заковыристо у англосаксов называется проблема летоисчисления в PC, связанная с 2000-м годом. Сообщениями о «Бомбе Века» и «Ошибке Тысячелетия» забита Мировая Паутина. На страхе пользователей и неуверенности их в надежности собственных машин разворачивается многомиллионный бизнес. Системы проверки фирменного софта, типа **NetWare** или **MacAfee**, на **Year 2000 Compliance** стоят тысячи и десятки тысяч долларов. Пэтчи, латающие этот баг, выложены на серверах всех производителей. Десятки правительственных и неправительственных организаций тоже вовлечены в эту чехарду, что ясно показывает статус проблемы.

Из-за чего же весь сыр-бор? Суть дела проста — текущий год, отображаемый всего лишь двумя десятичными разрядами (00...98, 99...), «обнулится» в 2000-ом году, и таймер (компьютера или программы) вместо третьего тысячелетия снова начнет отсчитывать двадцатый век с 1980-го года! Соответственно все, что «завязано» на дату, может прекратить свою работу или начнет работать неверно!..

Звучит очень страшно, но... до той поры, пока не начинаешь вспоминать о скорости модернизации компьютерного «железа». Наверняка до **Millenium'а** мы все поменяем наши «мамы», модемы и прочее на новые, вполне **Year 2000 Compliance** образцы. Но, с другой стороны, американцы и другие «буржуи» (а, может, кое-кто и у нас ...) войдут в новое столетие с неподготовленной техникой. Я, честно говоря, после **Win95.CIH** и сам засомневался в своем «писюке». Так вот, для таких мнительных личностей уже есть тонны бесплатных тестов на «**Баг 2000-го года**». Вот пара таких адресов: **Computer Experts** (UK) **Ltd.'s** (**http://www.computerexperts.co.uk/pc2000/demo/**); **RightTime** (**http:// www.rightime.com/**).

Ну, а для тех, кто крайне напуган угрозой подцепить что-то неподходящее из Сети и решил больше там не появляться, приводим процедуру «ручной проверки» компьютера на «Баг 2000-го года» (на врезке).



1. Перезагрузите PC в DOS (не используйте окно DOS или эмуляцию DOS под Windows95). В командной строке DOS введите:
date 31/12/99
time 23:59:59

2. Ждите пять секунд, затем напечатайте:
date
PC должен ответить, показывая дату 01/01/2000.

3. Теперь надо повторно перезагрузить PC в DOS. Ни в коем случае не в Windows! В командной строке DOS введите:
date
...нажмите ввод. Если ответ - 01/01/2000, то ваш PC разрешил год изменение даты на 2000-ый год, но Вы все еще должны проверить индивидуальные пакеты программ и распознает ли PC 2000 как високосный год (см. 6)

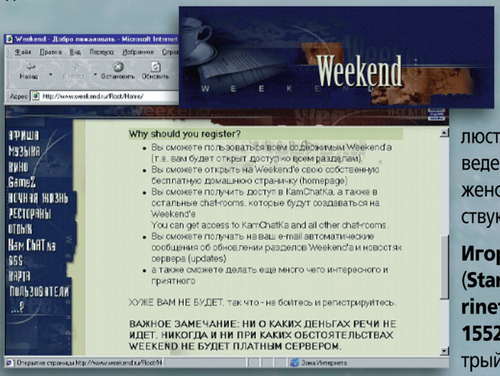
4. Ну, а если ответ — 01/01/1980 или даже 04/01/1980, внутренние часы и BIOS не распознали изменение даты тысячелетия. Если это так, то в командной строке DOS введите:
date 01/01/2000

5. ...нажмите ввод. Повторно перезагрузите PC в DOS. Ни в коем случае не в Windows! В командной строке DOS введите:
date
...нажмите ввод. Если ответ - 01/01/2000, то ваш PC не способен управлять изменением даты автоматически, но можно делать это программно.
Если же ответ — все еще не 01/01/2000, то требуется модернизация BIOS; т.е. обратитесь к производителю.

6. 2000-ый год является високосным и команда date DOS, устанавливает часы PC ровно за одну секунду перед полуночью 28 февраля 2000 (см. 1 и 2). После подходящей паузы, часы должны показать 29/02/2000. Если же показания получаются 01/03/2000, то то требуется модернизация BIOS...

СВОЙ КЛАН: ПЕРВЫЕ ШАГИ

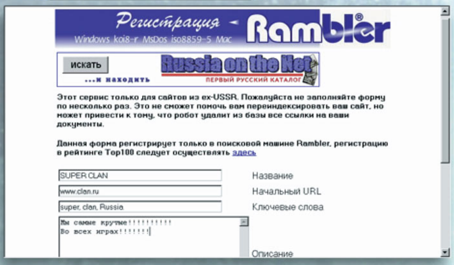
Интерес к рассказам о жизни российских игровых кланов не может не радовать. Многочисленные отклики свидетельствуют о своевременности и важности такого рода материалов, тем более что в редакционной почте немало писем и от тех, кто только из наших публикаций узнал об этой занятной стороне сетевой жизни. Многие, воодушевленные примером удачливых предшественников, тоже загорелись желанием создать свой клан и спрашивают советов, с чего начать, где «строиться», как стать популярным, могущественным и так далее...



Одно из относительно новых, но уже весьма популярных мест размещения бесплатных домашних страниц — http:/www.weekend.ru. Требуется регистрация!

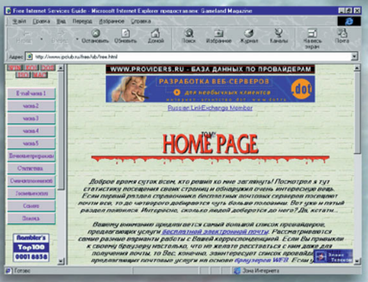
«Онлайн» всегда готов помочь не только словом, но и делом, тем более что имеет место удачное стечение обстоятельств. Моя переписка с ИГОРЕМ ЛЫСЕНКО, лидером зарождающегося клана

Rambler — «старейшая» российская поисковая машина. Настоящая популярность в Русскоговорящей Паутине начинается с регистрации на этом сайте.



Этот поисковый сервер, как и Апорт, Следопыт и прочие, находится в списке обязательных для алчущего популярности клана!

«**StarJudges**» (**http://people.weekend.ru/starjudges/**), как раз и



была посвящена такого рода вопросам. А поскольку при создании своего клана — тем более перво-го! — трудности у новичков очень схожи, а Игорь-то как раз их благополучно и преодолел, то появилась возможность разбавить сухие «теоретические» рекомендации жизненными коллизиями эволюции «**StarJudges**». Плюс выделить наиболее сложные для новичков проблемы.

Таким образом, предлагаемый текст можно квалифицировать как «Практическое руководство строителя клана с иллюстрациями в письмах». Во врезки вынесены базовые теоретические положения, адреса необходимых ресурсов и тому подобное. Ну, а чтобы ясно представлять тех, чьи имена встречаются в «письмах-иллюстрациях», приведем, как и положено, список действующих лиц.

Игорь Лысенко (StarFenix, igor_l@rinet.ru, ICQ 15520312) — шустрый нервный паренек, старающийся всюду успеть. Не успевает, нервничает, и ни фига у него не получается. Отец-основатель клана.

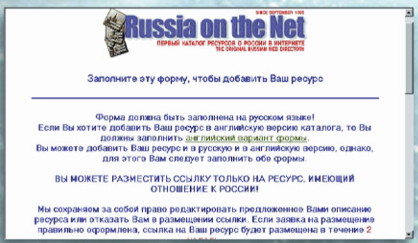
Леха (Greenpeace — ICQ 16552265) — сосед-пессимист, жутко занятый резонер. Появляется именно в том момент, когда ничего не клеится...

Демон (Demon — ICQ 17198838) — главный защитник клана. Надежда и опора...

Женчик (Nightmare — ICQ 17492543) — классный парень, вот только его играть научить бы как следует...

Фундамент

Создавая клан, многие предполагают посвятить его конкретной игре. Но популярный сегодня продукт может оказаться забытым уже через полгода. Скорее всего, это не грозит таким «монстрам», как **Ultima Online**, **Quake** или **Starcraft**, но и они имеют свой «срок жизни». А потому наиболее правильно постараться организовать клан как объединение единомышленников и место приятного времяпрепровождения. Ведь главное — не только игры, но и общение с приятными людьми. При таком раскладе смена игровых приоритетов никак не отразится на сетевом товариществе геймеров.



При желании найти самый «бесплатный», емкий, дружелюбный и быстрый сервер для HP клана стоит обратить внимание на такого рода коллекции бесплатных Интернет-услуг. Большинство их будет найдено по слову «бесплатно» и его синонимам...

Очевидно, что «нулевой цикл» лучше всего преодолевать вместе с друзьями или соседями-геймерами, увлеченными той же идеей. В этом случае все шероховатости и трудности ответственного начального этапа будут восприняты с пониманием и доброжелательно. А здоровая критика пойдет на пользу делу. В дальнейшем, будучи уверенными в «ядре» клана, можно привлекать и «посторонних» игроманов.

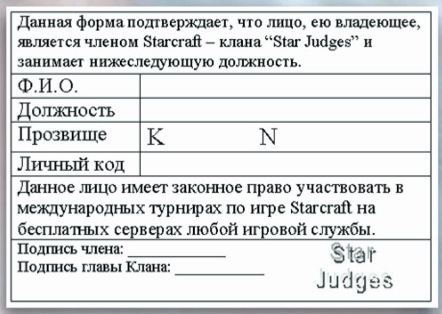
Игорь Лысенко:

«...Все началось с того, что я купил **Starcraft**. Играл, играл, а наиграться не мог. Потом смотрю, что-то зачастил в гости Женчик и стал подолгу «зависать» за спиной. Ну, я все понял и его тоже научил играть, карты делал ему особые. Он отлично в защите держался. А я неплохо атаковал. И решили мы сыграть по модему: посмотреть, кто же круче? Если честно, я тогда проиграл... Но как было интересно!..

Потом заразил я **Starcraft'ом** соседа Леху — он тоже накрепко прилип к компьютеру. Я рассказал, как это классно - по Сети играть, и всем захотелось попробовать. Да вот только по модему втроем не поиграешь. Тогда мы решили поставить локальную сеть, этакий «**House-net**». Поставили **NE 2000**, взяли два куска кабеля по 15 метров, T-connector'ы, и вперед... Только не вышло почти ничего. И до сих пор непонятно, почему. Но все равно кое-какая связь-то получилась — если за кабели дергать, то T-connector'ы позвякивали, и Женчик с Лехой сразу же прибегали...

Но как это неудобно, мы осознали, только когда у нас появился Интернет, а с ним **battle.net** и новая возможность коллективной игры. Только вот не хотелось друг против друга воевать. Не для нас, наверное, **Free for All**. И начали мы выступать просто группой. Сыграли пару игр. Просто так, не в ladder'е. Уж и не припомню, с кем. А потом я купил «Страну Игр» (журнал этот читаю регулярно, ну, очень интересно!), а там как раз про всякие кланы говорилось (в рубрике «Онлайн», кстати...). Ну, и тут меня осенило!

Я тогда еще не очень понимал, что это такое — клан. Но после прочтения СИ осознал, клан - это для нас. Сначала клан существовал только формально, по устному договору. Потом сделал анкету, подтверждающую членство в клане. Мы ее распечатали, и каждому раздали по экземпляру. Потом сосед Леха мудро заметил, что нашему объединению не помешает название. Я сразу решил, что начинаться оно будет на «**Star**», и это будет что-то карающее. Первая мысль была — «**StarCop**» («Звездный Полицай»). Но Леха в ответ — это, мол, будет не клан, а полицейская академия какая-то. Подумал я и о «Звездных прокурорах», но это как-то не звучало. Тем более, по-английски («**The Stars' public prosecutors**»). Ну, тут и на Женчика нахлынули ассоциации: «Звездные присяжные», «Звездные понятые», «Звездные блатные»...



Данная форма подтверждает, что лицо, ею владеющее, является членом Starcraft – клана "Star Judges" и занимает нижеследующую должность.	
Ф.И.О.	
Должность	
Прозвище	K N
Личный код	
Данное лицо имеет законное право участвовать в международных турнирах по игре Starcraft на бесплатных серверах любой игровой службы.	

Подпись члена: ____________
Подпись главы Клана: ____________
Star Judges

Внимание! Это удостоверение Звездных Прокуроров. Всем на пол, руки за голову!

В итоге остановились на «Звездных судьях». Звучало неплохо, тем более что и карательный элемент в названии присутствовал...»

Фасад

Домашняя страница — лицо клана. Существует правило «5 секунд» — если за это время случайно попавший на страничку интернетчик не найдет что-то интересное, то в 90% случаев он отправится дальше...

Как с этим бороться?

«Наживкой» может стать необычный слоган, эффектный дизайн или «горячие» новости о победах в турнирах и т.п. Не менее важна и скорость загрузки первой страницы, так что тщательно просчитайте обьем размещенной на ней графической информации, и, конечно же, сервер, на котором и будет находиться штаб-квартира клана. В последнем случае бесспорные фавориты — это российские сервера, как провайдеров, так и бесплатных страниц и E-mail'ов. Наиболее популярные сайты приведены на первой врезке.

Но стоит ли уповать на случайность? Конечно же, нет! Попадание на страницу клана следует сделать НЕСЛУЧАЙНЫМ! В этом случае гарантировано внимание к предлагаемой информации, и не так важны огрехи дизайна или неторопливая загрузка. Обеспечить надежный захват интернетчиков в сети клана поможет регистрация на большинстве популярных поисковых машин, участие в кольцевых индексах типа **WebRing**, обмен ссылками и баннерами с коллегами. Все это немедленно и благоприятно отразится на рейтинге клана и привлечет новых сторонников.

Игорь Лысенко:

«...Не успели мы еще сыграть, как я понял, что с одним названием нас как клан никто всерьез не примет. Нужны были позывные в «никах» и своя страничка в Сети. С первым-то было легко — отличие я придумал сразу: «K» в начале да «**L**» в конце. Не спрашивайте почему — просто так. Ни с того, ни с сего.

А потом где-то недели две я делал home-page. Вот это было довольно сложно. Ведь надо подчеркнуть особенность клана, его молодость. И я решил первую недельку не выставлять таблицу игр, так как каждому клану нужна «разминка» — несколько первых битв, которые необходимо провести просто так, для сплочения членов клана. Потом я не знал, что писать в рубрике «про нас», а ведь содержимое этой рубрики, по идее, пополняется почти каждый день. То же самое с разделом «тактика»: сначала пишешь, потом читаешь, потом стираешь и снова пишешь... В принципе, для домашней странички не нужно много материалов (по крайней мере, начинающему клану! — СИ), поэтому ее приготовление заняло у меня всего пару недель. И вот вчера (21 июня) она засветилась в Интернет...»

Активная жизнь Клана

Интернет — царство свободы, и от этого никуда не деться. Пока клан маленький (3-5 человек) все спорные вопросы решаются очень легко. Но по мере роста численности управляться с коллективом становится все труднее. Единственный выход — разумное распределение

Бесплатные страницы и E-mail

РОССИЙСКИЕ СЕРВЕРЫ

www.chat.ru

3mb дискового пространства и E-mail. Регистрация через WWW форму. Основная кодировка сервера koi-8, но есть и файл-менеджер, который автоматически перекодирует в нужную кодировку. Возможна загрузка zip-файла, который автоматически распаковывается (очень удобно). Есть FTP.

www.i-connect.ru

2mb дискового пространства и 1mb под E-mail. Регистрация через WWW форму. Доступ по FTP. Из CGI-скриптов есть счетчик посещений и часы.

home.vibor.ru

Предоставляют 2mb. Доступен только для пользователей Internet Explorer`a. Есть доступ по FTP.

www.halyava.ru

Дают 512kb и E-mail. На каждую страницу ставится рекламный баннер. Страницы необходимо обновлять не реже чем раз в два месяца. Загрузка файлов по E-mail`у или FTP.

lgg.orc.ru

Место пока не ограничивают, единственное условие — страничка должна быть в готовом виде и соответствовать какой-либо теме. Предоставляется неограниченный E-mail, разрешено использовать CGI, есть и личный FTP. Доступ осуществляется по FTP. Запрещено размещать странички коммерческого содержания.

ИНОСТРАННЫЕ СЕРВЕРЫ

www.geocities.com

Самый известный сервер, раздающий бесплатные страницы и email. Регистрация производится через WWW форму, необходим действующий почтовый адрес — на него и придет письмо с паролем. На один E-mail дают одну страничку обьемом 3mb. Прежде чем разместить свои страницы, следует выбрать район. После этого ищите свободный номер, под которым и будете жить дальше.

А вот другие иностранные серверы:

www.yi.com
www.freeyellow.com
www.digibel.be
www.free-org.com
www.indocities.com
www.chez.com
www.yclub.com
www.zuzzurello.com
altern.org
www.nettaxi.com
www.extenda.net
ruby.he.net
www.digibel.be
free.xtel.com

Не поленитесь зарегистрировать игровое объединение на популярных поисковых машинах. Чтобы не набивать одно и то же помногу раз, заготовьте ключевые слова, URL и краткое описание странички клана в каком-нибудь текстовом файле.

Начните регистрацию с популярных российских поисковых систем, например:

Rambler

http://www.rambler.ru/new/add_site.shtml

или

Russia On the Net

http://www.ru/cgi/n/add.cgi

Срок появления ресурса в базе данных поискового сервера от одного дня до трех недель. А, переведя приготовленный файл на английский, можно зарегистрироваться на Alta Vista или Lycos'е, хотя необходимость такого шага для российского клана не очевидна...

обязанностей. Лидер клана просто обязан со временем создать достаточно жесткую иерархическую структуру подчинения, ввести простые, понятные и неукоснительно выполняемые правила «внутреннего распорядка». Также очень важно подобрать ответственных и надежных людей для ведения новостной и турнирной странички, назначить «главных» по связи и переписке...

Конечно, диапазон необходимой внутриклановой «несвободы» довольно широк, и, как мы уже отмечали, даже игра, которой «посвящен» клан, тоже накладывает свой отпечаток. Тенденция тут такова. Более «индивидуалистические» продукты (**Diablo**, **Ultima Online**, «стандартный» **Quake**) способствуют возникновению тоталитарных кланов-сект, а объединения геймеров, базирующихся на «командных» режимах/играх (типа **TF**, **4 vs. 4** в **Starcraft**...), тяготеют к «досуговым центрам». В любом случае, необходимо хорошенько подумать, прежде чем вводить в правила статьи, предполагающие немедленное изгнание кланcмена, пропустившего без уважительной причины 1 (одну) тренировку или проигравшего хотя бы 1 (одну) квалификационную встречу с «черным поясом» клана...

Но уж если такие положения в уставе присутствуют, исполнять их следует неукоснительно, не делая поблажек ни старым друзьям, ни слабому полу. Лишь справедливость и неотвратимость кары позволят поддерживать дисциплину среди нескольких десятков соратников, 90% которых лидер никогда «живьем» не видел и не увидит. И многим такое умелое руководство оказывается вполне по силам — хорошо структурированные кланы **Diablo** или **UOL** в составе 20-30 человек отнюдь не редкость.

Впрочем, одним лишь кнутом многого не добиться. Хороший лидер наверняка предложит и пряник, да не один. Таковыми могут стать реальная помощь кланcменам (например, финансовая - оплата игрового времени общей клановой кредиткой), помощь в обзаведении виртуальным скарбом (оружие, деньги, артефакты), допуск к секретным материалам (тактика, стратегия, приемы) и многое другое.

Полезно разнообразить рутину общественной жизни проведением внутриклановых мероприятий: турниров, походов в клубы, на шашлыки, в гости. Поддержит энтузиазм в членах и возможность карьерного роста — от статуса «новичка» до «капитана» или «генерала». Опытный руководитель и знаток человеческой психологии наверняка не станет «рубить на корню» и внеплановую активность своих соратников — хакерские, музыкальные, нумизматические и иные увлечения. Одним словом, самое интересное для клана начинается именно тогда, когда он разменяет второй десяток членов. Это проверено...

Игорь Лысенко:

«...Но трудности пребывания в клане созданием home-page не заканчиваются. Быть лидером клана — это довольно большая ответственность, необходимо каждый день советоваться с его членами, пробовать новую тактику, следить за почтой, предложениями и угрозами, играть, в конце концов... Иногда бывает даже немножко тяжело, но сплоченность, которая присуща (я надеюсь) каждому клану, и идея, которая движет его членами, все это помогает «удержаться на плаву» и не наделать глупостей. (Клан-то у Игоря еще невелик, и пока он все делает сам, а вот когда перестанет справляться... — СИ).

Я знаю, что во многих кланах идет натуральная борьба за власть, все плетут интриги, заговоры... Я потому и основал наш клан, чтобы этого всего не было, потому что, как я полагаю, клан должен сближать, а не разобщать людей. Никакого «босса» в нашем клане нет (это ОЧЕНЬ скромно! — СИ). Демократия, одним словом. Все друг с другом советуются, сообщают об одиночных играх (есть у нас и такие). Мы все делаем вместе, и искренне надеюсь, что другие российские (и не только) кланы, которым суждено вскоре появиться на свет, тоже должны помочь людям стать хорошими друзьями и бороться сообща. Я надеюсь, что Вы меня поняли. Я мог бы привести конкретные примеры, но, к сожалению, мы не сыграли ни одной игры в ladder'е, так как все компьютеры (кроме моего) почему-то сломались (как выяснилось, из-за вируса — какой-то **Natas**).

Переадресация электронной почты или URL'а домашней странички — полезная и востребованная услуга. Перипетии жизни нередко меняют виртуальные «координаты» или пристрастия пользователя (к примеру, увольнение, переезд в другой город, закрытие провайдера...), и прежний почтовый ящик или сервер становятся недоступными. Переадресация позволяет сделать перемены незаметными для внешнего мира. Вот как рекламирует себя сервер «Attend.To» (**http://attend.to/welcome/russian/info.html**):

«...Мы предлагаем вам простое решение — бесплатную переадресацию вызова с удобного и легко запоминаемого адреса 'Attend.to/ВашеИмя' на вашу страницу, где бы она ни находилась. Кто знает английский язык, может заметить, что это не просто адрес — он представляет собой английскую фразу «Уделите внимание Моей страничке...»

А обычные игры... Что о них говорить? Две победы, одно поражение. С кем играли? Не знаю, тем более что мы договорились не говорить, с кем играли, пока не наберем 10 побед. Так что у нас перерыв до сентября, и все из-за этих компьютеров. А локальную сеть мы тут на днях все же поставили. На два компьютера, правда (карточки Compex — рекомендую!)...»

TANARUS

Платформа: PC
Жанр: **on-line танковый симулятор**
Издатель: Sony Interactive Studios America
Разработчик: **Sony Interactive Studios America**
Требование к компьютеру: Pentium 120 (рекомендуется 133), Windows 95, 1 M video RAM, 16 M RAM (рекомендуется 32), DirectX 5.0, рекомендуется 3D ускоритель
Количество игроков/Сеть/Интернет: 0/0/десятки
Интернет: **www.tanarus.com**

Достоинства: тщательная проработка всех частей игры

Недостатки: несколько простоватая графика

Резюме: для любителей «доступных» симуляторов

1	VIDEO
0.5	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

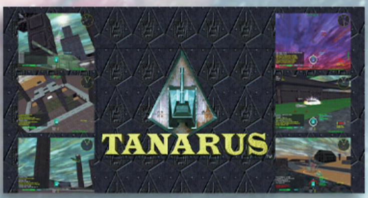
6.5

Количество чисто on-line игр становится все большим. И уже можно делать выводы о том, какой должна быть подобная игра для привлечения большего числа поклонников и, соответственно, неминуемого коммерческого успеха. Один из беспроигрышных вариантов — создание в сети почти полноценного мира и заселение его виртуальными отражениями геймеров. Увы, в силу своей масштабности подобные проекты сталкиваются с рядом технических сложностей и, в результате, на сегодняшний день мы имеем всего один успешно реализованный проект подобного рода. Другая разновидность чисто интернетовских игр относится к жанру симуляторов и насчитывает уже десятки примеров. Задумка их проста — берем за основу какой-нибудь вид техники, изучаем посвященные ему игры, отсекаем от них single-часть, добавляем некоторые специфические куски и открываем несколько серверов, на которых игроки будут выяснять отношения. Действие, как правило, происходит на приличных по размеру картах, позволяющих сразиться нескольким группам игроков - до нескольких десятков в каждой. Причем для усиления роли коллективных действий нередко вводятся стратегические элементы.

Tanarus является типичным представителем таких игр, и на его примере мы покажем, что же необходимо таким разработкам для достижения успеха.

Начнем с сути. **Tanarus** — довольно простенький (в плане управления...) симулятор футуристических танков. И, надо признать, что никаких претензий к симуляторной составляющей предьявить нельзя. Все танки снабжены анти гравитационной подвеской и плавно скользят по просторам арен, правдоподобно преодолевая разнообразные препятствия и лихо закладывая крутые виражи. При ударах и попаданиях из больших пушек их отбрасывает, что тоже улучшает впечатление от происходящего. «Содержимое» танков свободно изменяется, чуть ли не в любой момент времени (но при заходе на базу...), причем, разнообразие этого «содержимого» в сочетании с пятью очень разными по своим свойствам шасси (отличающихся вместимостью, защищенностью, скоростью и не снимаемым оборудованием), позволяет создать Машины Разрушения с четко выраженной специализацией. То есть от легких и незаметных разведчиков или диверсантов до мощных танков-убийц, незаменимых при атаке вражеских баз и защите собственных. Таким образом, выходит, что каждое из шасси может породить до пяти возможных разновидностей танков.

Например, имеется легкий танк с встроенной маскировочной системой. В зависимости от конфигурации дополнительного оборудования можно сделать из



него разведчика, диверсанта-минера, посадить в засаду, отправить захватывать базы в глубине вражеской территории или использовать для неожиданного нападения на цитадель противника с тыла. Оружие представлено примерно двумя десятками отличающихся не только названием «стволов», да и специальное оборудование тоже не разочарует играющего.

О пилотируемых аппаратах, пожалуй, все, перейдем к самой игре. На сегодняшний момент существует тринадцать так называемых Арен, на которых происходят сражения. Что они собой представляют? Некий кусок территории, на котором находятся:

а) по одной основной базе на каждое объединение игроков (максимум их может быть четыре) и б) некоторое количество нейтральных баз.

Для чего же нужны эти образования? Функции их весьма разнообразны. Во-первых, это склады и ремонтная база. Обновить боезапас и починить броню вы можете здесь в любой момент. Во-вторых, это неплохое убежище, так как над ним постоянно висит охранный робот, способный отогнать некоторых не в меру ретивых преследователей поврежденной машины. Плюс к этому, вблизи базы враги теряют энергию, что также положительно сказывается на их «привлекательности» в качестве мишеней.

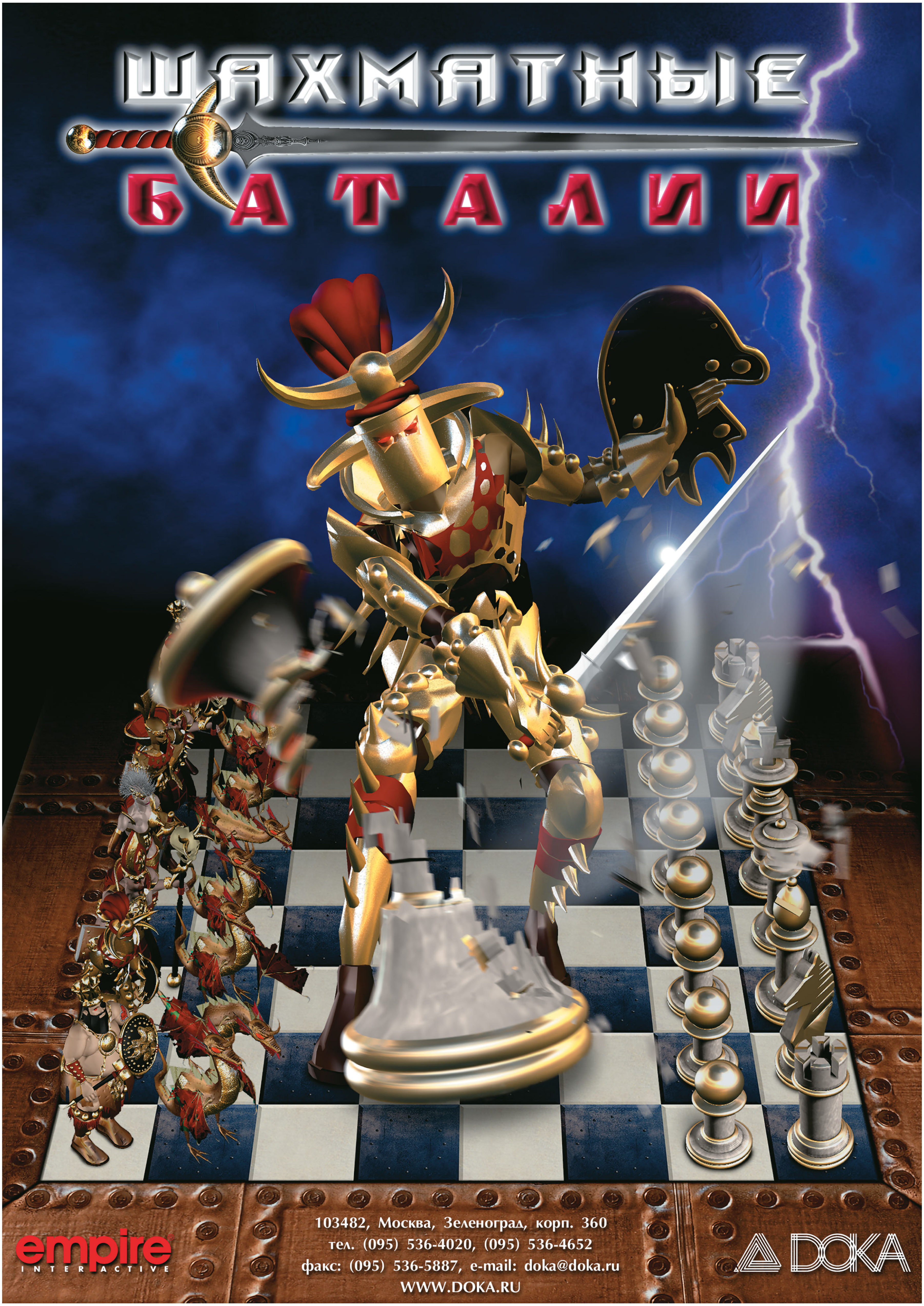
И последнее. Одной из характеристик танка является емкость его батарей. Энергетическое оружие и, частично, двигатели снабжаются током как раз от них. При исчерпании запаса вы становитесь беззубым и медленно ползущим лакомым кусочком. Но чем ближе база, тем более полноводным потоком вливается живительная энергия в аккумуляторы танка. Из вышесказанного следует очень простой вывод — без баз жизни нет совсем.

Другой необходимый компонент любой современной игры — привлекательный внешний вид. Для интернетовских продуктов он, к тому же, должен отвечать еще одному требованию - вызывать минимальные задержки. То есть должно быть по возможности просто, но со вкусом. В Tanarus'е все так и обстоит: шедевром назвать его нельзя, но и отвращения не вызывает. Поддержка 3D ускорителей обеспечивает отсутствие противных пикселов плюс некоторые спецэффекты. Так, скажем, небо в игре — одно из самых достойных. Однако модели танков очень просты, здания тоже не балуют всякими архитектурными изысками, а их возникновение из ниоткуда по частям... это что-то! В этом аспекте ни с одним из действительно качественных action или симуляторов последнего времени **Tanarus** конкурировать не может, но он этого, согласно планам разработчиков, и не должен. Ведь всем памятны проблемы **Unreal** с сетевой игрой, у **Tanarus'а** их, вроде, и нет.

А вот остальные составляющие — интерфейс, управление и звук — сделаны на высоком уровне и ни в коем случае не отпугнут даже искушенного игрока. Наоборот, они его привлекут.

Ну, и последнее. О технических и организационных вопросах. Sony сделала все возможное для привлечения максимального числа геймеров. Начнем с того, что скачать игру можно совершенно бесплатно с сайта www.tanarus.com, оформление которого вызывает опять-таки только положительные эмоции. Самый полный вариант тянет на двадцать шесть мегабайт, но на первое время можно ограничиться и куда более скромным базовым. Игра для новичков совершенно бесплатна, но при этом вы ограничены только тренировочной ареной и не попадаете в рейтинги. Правда, в последнее время появилась практика бесплатных игровых week-end'ов — то есть по выходным можно играть бесплатно и полноценно — в плане участия в турнирах. От желающих же навсегда перейти в ряды профессионалов требуется только одно — раскошелиться на 9.95$ в месяц. В этом случае по мере роста квалификации становятся доступны все более продвинутые арены и соперники, а также появляется возможность организовать собственную команду и принять участие в турнире — Лиге. Ну, а дальше все зависит только от вас и ваших товарищей.

СИ


Шахматные
Баталии
103482, Москва, Зеленоград, корп. 360
тел. (095) 536-4020, (095) 536-4652
факс: (095) 536-5887, e-mail: doka@doka.ru
WWW.DOKA.RU
empire INTERACTIVE
DOKA

Diablo II

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG + action
ИЗДАТЕЛЬ:	Sierra
РАЗРАБОТЧИК:	Blizzard
ОНЛАЙН:	http://www.diabloii.com
ВЫХОД:	начало 1999

Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Политика Blizzard проста до безобразия. Компания занимается только гарантированными проектами, не рискуя изобретать что-либо новое или ошарашивать достопочтенную публику неортодоксальными фантазиями. Нет, Blizzard делает ставку на высочайшую техническую реализацию, без зазрения совести эксплуатируя отлаженные и проверенные в действии идеи. И, без сомнения, эта схема работает — абсолютно все игры компании получили самые высокие места в чартах и по праву считаются шедеврами. Другой вопрос об их своеобычности...





Diablo II — хит априори. Это утверждение не является прогнозом, основанным на доступных на данный момент фактах и сведениях. **Diablo II** — проект от Blizzard, а Blizzard творит лидеров хит-парадов. Просто компания (пока) не умеет делать другие игры...

БАЙКИ ИЗ СКЛЕПА

...Три Первозданных Воплощения Зла множество веков назад припожаловали в наш мир, чтобы остаться в нем и превратить цветущие земли в выжженные адским огнем пустыни. Но Трое оказались повержены хородримами и заточены в соулстоунах (soulstone) — магических рубинах, удерживающих их дьявольскую сущность.



Самый могущественный из Трех, Диабло Повелитель Ужаса, оказался слишком силен и сумел вызволить свой дух из магического заточения. Он решил отправиться искать подверженные соблазнам человеческие умы, чтобы использовать их для своей реинкарнации. Хотя хородримы и предвидели такой поворот событий, решив хранить магический камень прямо под своей церковью в Тристаме, это не остановило Повелителя Ужаса, а лишь немного сузило его круг поиска.

Диабло обвел тяжелым, леденящим кровь взглядом близлежащие земли и остановил свой выбор на местном правителе — короле Леорике. Он сумел пробраться в глубины разума короля (не без помощи епископа Лазаруса), но правитель Тристама не смог выдержать влияния одного из Трех и потерял рассудок. Последний раз его видели бегущим по направлению к церкви. Однако слабоумие короля не явилось помехой для Диабло, так как у власти остался молодой наследник. Сын Леорика и стал объектом внимания Повелителя Ужаса.



Смердящее дыхание смерти, разносившееся из церквушки, становилось все сильнее. Пробил час, когда полчища демонов ринулись из подземелий на поверхность. Была жестокая битва, в которой сложили головы почти все жители Тристама, за исключением нескольких счастливчиков...

В это время далеко на востоке представительницы гильдии Sisters Of The Sacred Eye (сестры священного глаза, они же rogue) узнали о происходящих бесчинствах. Они пришли в земли Тристама дабы изгнать Диабло, и одной из них удалось покончить с земным воплощением Зла.

Когда девушка увидела перед собой поверженное тело сына короля Леорика, то ее внимание привлек рубин, горящий тусклым светом во лбу убитого. Она поняла, что недостаточно сильна, чтобы покончить с этим Злом раз и навсегда, поэтому единственным решением виделось...

Одним резким и сильным ударом храбрая лучница вонзила острый камень прямо себе в голову. В этот момент она впервые услышала голос Диабло, почувствовала, как течет в венах Его кровь, испытала ужас Его помыслов... Девушка поняла, что переоценила свои силы и не сможет долго сопротивляться Злу, поэтому она поспешно отправилась на восток в надежде найти помощь.



Но Диабло оказался намного могущественнее, чем можно было предположить. Он полностью подчинил себе душу и тело лучницы и с еще большей яростью принялся за исполнение своего жуткого плана. Он поднял новые силы нежити и привлек на свою сторону новых союзников.

Час битвы пробил, добро пожаловать в **Diablo II**.

КВИНТЕТ МАГИИ И СТАЛИ

Героев пятеро: амазонка (amazon), некромансер (necromancer), паладин (paladin), волшебница (sorceress), варвар (barbarian). Как видно, гегемония мужских персонажей немного сошла на нет, и вместо соотношения 1:3 в **Diablo II** мы имеем 2:5, но по-прежнему в пользу сильного пола.

Старых привычных персонажей, увы, больше лицезреть не суждено; экспорт из первой части игры по понятным причинам невозможен. Поэтому можно распрощаться с доблестной тройкой и приступить к детальному знакомству с новыми действующими лицами. Парад алле!



Амазонка. Воительница из народа кочевниц, странствующих ныне где-то недалеко от Южного Моря. Нередко амазонки вторгались на территории других народов, что приводило к жестоким сражениям. Наша героиня привыкла постоянно находиться в полной боевой готовности и встречать опасность с оружием в руках. Амазонка вполне может потягаться с Лучницей по части обращения с арбалетами и луками, но, помимо этого, она так же мастерски владеет метательным оружием (например, копьями) и рукопашным боем.

Некромансер. Таинственный чернокнижник пришел с южных топей, наполненных ядовитыми парами. Его магия, как не трудно догадаться, основывается на оживлении мертвых и призвании потусторонних сил. Долгие часы изучения черной магии в мрачном мавзолее сделали его кожу похожей на ссохшуюся кожу трупа, а фигура стала напоминать скелет. Многие люди остерегаются и избегают Некромансера, но никто еще не смел усомниться в его магической мощи.

Паладин. Рыцарь из Вестмарчта, сражавшийся с армиями Леорика. Паладин чист сердцем и во всем следует учению Закарума, т.е. религии Света. Он может благословлять себя и своих союзников, но с врагами всегда жесток и бескомпромиссен. Злые языки называют Паладина фанатичным изувером, но большинство видит в нем силу и праведность религии Света.

Волшебница. Когда-то волшебницами было поднято восстание в магическом клане. Бунтарки сумели не только покинуть его ряды, но и прихватить с собой секреты могущественных магических заклинаний. Наша героиня была в числе восставших... Она не может похвастаться отменной физической силой и великолепной реакцией, но с лихвой компенсирует эти недостатки боевой магией, эффективной как в обороне, так и в нападении. Никто не знает, отчего эта затворница внезапно решилась на борьбу с силами зла, возможно, что это лишь ее каприз. На самом же деле, она просто ясно понимает сущность борьбы между Порядком и Хаосом и видит свою роль в этой битве.





Варвар. Варвар с презрением относится ко всему тому, что зовется цивили-





зацией. Он твердо уверен, что комфорт и удобства делают человека слабым и мягкотелым. Постоянные сражения с другими племенами и борьба за существование сделали Варвара настоящей машиной для убийств. Он поклоняется дикой природе и верит в силу зверя, и эта вера еще боле увеличивает его и так сверхчеловеческие рефлексы и гигантские мускулы.

Итак, для выбора доступны два специалиста в области магии (волшебница и некромансер), два воина (амазонка и варвар) и один полукровка (паладин). Blizzard позиционируется на том, чтобы сделать игру за каждого из персонажей максимально различной.

В **Diablo II** планируется ввести две школы магии (видимо, белой и черной - для волшебницы и некромансера, но это лишь предположение), правда, применять заклинания в полной мере смогут лишь «маги». «Бойцам» придется довольствоваться лишь применением магических свитков.

Для каждого класса персонажей предусматривается определенный набор умений или скиллов, строго индивидуальных для каждого класса. Как обещается, подобных скиллов будет несколько, и они частично скомпенсируют отсутствие магических способностей у «бойцов». Любопытно, что умения будут иметь древообразную структуру, т.е. пока ваш персонаж не разберется с некоторыми низшими скиллами, ему будут недоступны более сложные. Источниками новых умений могут служить успешно выполненные квесты; а это значит, что вполне возможно появление уникальных скиллов.

Система характеристик не претерпит существенных изменений. Как было четыре характеристики у персонажа, так их четыре и останется (strength, dexterity, magic, vitality). Единственная разница — «magic» отныне будет называться «intelligence».

Нарекания по поводу... э-э... некоторого несоответствия спрайтов предметов и одежды реальным прототипам вызвали-таки должную реакцию у Blizzard. Сейчас с улыбкой вспоминается валяющаяся на полу здоровенная палица, которая на поверку оказывалась обычной деревяшкой, или другие подобные графические казусы. Есть большая надежда, что в **Diablo II** положение вещей по этой части, мягко говоря, сильно изменится. «Каждый предмет экипировки будет изменять внешний вид персонажа; если бы под вашим руководством оказалось бы двадцать амазонок, то все они выглядели бы по-разному. Если вы возьмете щит Arcane Rune, инкрустированный красной мерцающей руной, то вы будете не только видеть именно этот предмет в руках персонажа, но и красноватое сияние, распространяющееся от него». Графическая доработка очень и очень важна, так как автоматически появляются возможности, во-первых, более легко создавать уникальные стиль и «дизайн» персонажа, а, во-вторых, легче идентифицировать персонажей других игроков (все сказанное относится к игре через Battle.net или LAN). Представьте на секунду, что на сайте «Diablo Most Wanted» будут приведено не только имя PK, но и его «фото робот».

ЦВЕТУЩИЙ МИР DIABLO 2

Территория **Diablo II** возрастет по сравнению с территориями предшественника ровнехонько в четыре раза — вместо одной убогой деревушки будет целых четыре мегаполиса средних размеров. Но количественный прирост в данном случае выглядит скромно по сравнению с качественным. Речь идет об инфраструктуре и внешнем виде городов.

То, что в Тристаме было с пяток жителей (и энное количество крупного рогатого скота ;-)), легко объяснялось сюжетом - как ни как, большинство населения погибло, сражаясь с выходцами из полуразрушенной часовни. Но вот в **Diablo II** этот фокус уже не пройдет, поэтому мы вправе рассчитывать на нечто большее, чем малоанимированные фигуры-изваяния. Итак, в городах **Diablo II** можно встретить изрядное количество народа, включая праздношатающихся горожан или обычных зевак. Среди этой бойкой и деятельной массы будут, разумеется, и NPC, впрочем, это тема отдельного разговора. Дополнительное оживление в не совсем статичную картину города внесут такие детали анимации, как бегущие воды в реке, опадающие с деревьев листья и пр.

Помимо оживления и заселения городов, Blizzard решили видоизменить и внешний антураж. Все в том же Diablo постройки были уменьшены, и реальные пропорции, сравнивая с габаритами персонажа, соблюдены не были. А вот скриншоты из Diablo II демонстрируют аккуратное соблюдение пропорций и размеров: фонтан выглядит фонтаном, а не лужей с бордюром, в здания можно зайти, не приклоняя головы, а не вползать на четвереньках ;-). Другими словами, если тот же кузнец со своей кузницей в первой части Diablo лишь олицетворял собой некую абстрактную деревенскую кузницу, то в новой игре подобных условностей практически не будет.



Ну, и нельзя не отметить общую стилистику городов — каждый будет выполнен в своем совершенно уникальном архитектурно-жанровом исполнении (см. скриншоты).

NPC



По части неигровых персонажей **Diablo II** вплотную приближается к Fallout. Самое главное достижение Blizzard — возможность нанимать некоторых NPC и включать их в состав команды. Удивительно, если было бы не так — все же серия Diablo, пускай с большой натяжкой, причисляется к ролевым играм, в которых в девяноста девяти случаев из ста вы берете на себя управление не одним персонажем, а целой командой (по крайней мере, на каком-то этапе игры). Ничего конкретного о том, как будет осуществляться управление, насколько самостоятельно станут вести себя персонажи, как будет реализован AI и насколько он будет модифицируем — сказать нельзя. Blizzard делится пока лишь небольшой долей информации.

По слухам (пока не подтвержденным), к вам может присоединиться некий NPC, который будет выполнять роль грузовичка, т.е. станет таскать на своем горбу часть вашего багажа. За этот нелегкий труд он будет требовать от вас, как минимум, должную защиту, а, возможно, еще и некоторую денежную сумму. Если грузчика лакея все же убьют, то все предметы будут вывалены в кучу около останков несчастного. Впрочем, повторяю, пока Blizzard лишь вынашивает эти планы, а вот дойдет ли дело до реализации - неизвестно.

NPC станет больше. Просто на порядок больше, что даст новый простор для общения. Если в Diablo, после выполнения какого-либо квеста, вы просто поочередно обходили всех NPC (благо их было раз, два и обчелся) до получения нового задания, то в Diablo II, похоже, будет больший простор для обычного общения и получения информации. Не вызывает сомнений, что обилие NPC кардинально изменит виртуальную среду и игровой процесс.



Что еще? Из старых знакомых вы увидите старейшину Каина и Вирта. Почему именно их? Читайте дальше...

БЕСТИАРИЙ

На каждом уровне подземелий каждого города вас поджидает сплоченная команда монстров, возглавляемая какой-либо уникальной тварью. Это, разумеется, не значит, что на вашего персонажа будет нападать лишь один вид врагов - нет, противники будут разными, просто практически на любом уровне можно встретить некое уникальное создание.

Состав хоррор-зоопарка сильно поумнел и обновился, из знакомых по первым частям тварей осталась лишь тройка любимчиков команды разработчиков: The Fallen, Zombie и Skeleton.

Где-то в самых глубинах подземелий городов вас будут поджидать местные боссы. Всего их четыре (очевидно, по количеству городов): два «брата-дегенерата» Баал и Мефисто, некая «демониха» Андариэль, и, собственно, сам Диабло. Его, похоже, нужно будет прикончить на бис.

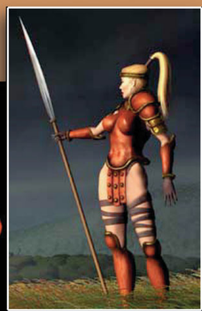
Выбора уровня сложности, имевшего место в первой части, больше не будет. Планируется, что, по мере прохождения игры, сложность станет нарастать исподволь за счет появления более сильных противников и за счет их более осмысленных действий. Вероятно, это самоцитирование Blizzard'ом схемы «терраны-зерги-протосы».





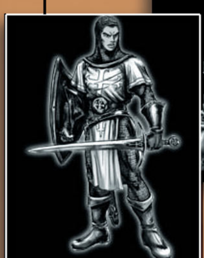




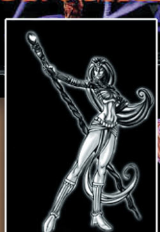













КВЕСТЫ

Diablo II по-прежнему останется линейным по части получения квестов (запланировано 20 квестов, доступных и для режима одиночной игры и для multiplayer). Разумеется, как и в первой части, эта линейность будет тщательно завуалирована, но факт остается фактом. Жаль, так как после Blade Runner прямолинейная сюжетная линия кажется анахронизмом.

Правда, некоторое разнообразие внесет случайная (в жестких рамках) система получения квестов; кроме этого, появятся и совершенно новые для Diablo находки, такие, как специальные квесты, доступные только в определенное время суток.

В каждом городе будет реализован определенный набор заданий, последовательно выполняя которые, вы доберетесь и до локального начальства в лице особо могущественной адской твари (см. предыдущий раздел).

Обязательно будут введены некоторые локации, изначально предназначенные для выполнения определенного квеста (помните обитель епископа Лазаруса?). Таких мест в **Diablo II** планируется в достаточном количестве, и заселены они будут какими-либо наиболее яркими личностями (не обязательно врагами).

Одно из заданий, связанное с каменными порталами, перенесет вас в Тристам, где вы должны будете помочь старейшине Каину. Вот так — не прошло и двух лет, как Blizzard начинает испытывать ностальгию по своему старому проекту.

НОВЫЕ ТРЮКИ ОТ BLIZZARD

Движок **Diablo II** претерпел некоторые изменения, что сразу становится заметно по скриншотам. Про общий стиль и масштабность городов мы уже говорили, теперь же несколько слов о более узкоспециализированных вещах.

Первым делом хвала команде разработчиков за новый алгоритм прозрачности стен. На скринах хорошо видно, что контур стены или какого-либо другого препятствия становится дымчато-серым и прозрачным. После гротескной «прозрачности» (именно с кавычками) стен из оригинальной игры новый алгоритм является большим шагом вперед.



Добавилась смена дня и ночи, что, впрочем, не удивительно, так как в урезанном виде это было реализовано и в первом Diablo в версии для PlayStation.

Собственно, толковать о технических новинках движка можно очень и очень долго, но лучше всего сами за себя говорят скриншоты.

ОХОТА ЗА ОРГАНАМИ СЛУХА

При всех своих достоинствах, Diablo потерял бы большую часть своей привлекательности, не будь в нем режима игры через Battle.net. **Diablo II** в полной мере ориентирован именно на multiplayer и по сравнению со своим предшественником предлагает ряд интересных находок. Поехали по порядку.



Вдвое возросло количество игроков, которые могут одновременно сражаться и выполнять квесты. В принципе, еще полтора года назад Blizzard'овцы могли осуществить поддержку одновременной игры восьми человек, но по неизвестным причинам решили ограничиться лишь четырьмя.



Много внимания уделяется кланам, для которых вводятся специальные каналы с возможностью удобного и быстрого обмена вещами или финансами. Здесь так же, в тайне от других игровых гильдий, можно строить коварные планы и замышлять тайные операции.

Для любителей гладиаторских поединков ребята из Blizzard отгрохают специально оборудованные арены. Там не будет монстров или NPC, которые могли бы отвлечь от главного. В общем, арена — идеальное место для дуэлей, дружеских поединков или крутых разборок.

Последним штрихом является самый животрепещущий вопрос — читинг и читеры... «Мы обещаем, бардака с читерами больше не будет!» — категорично отрезал глава Blizzard North. Разумеется, те средства, с помощью которых будет реализована должная защита от дублирования предметов, «бессмертия» и т.п., держатся в строжайшей тайне.

Создается впечатление, что **Diablo II** будет в первую очередь ориентирован именно на игру через Battle.net. Конечно, по части насыщенности виртуального мира и широты возможностей проекту от Blizzard не суждено конкурировать с Ultima Online и уже с ней, но в плане доступности и динамичности — пожалуй, что. Кроме того, есть все основания полагать, что опыт по части многопользовательской игры, накопленный Blizzard в течение полутора-двух последних лет, исполнит свою положительную роль.

HELL FOR SALE!

Что же мы знаем на данный момент о **Diablo II**? Если откровенно, то абсолютно ничего мы не знаем. Хитрецы из Blizzard дают информацию самого общего плана, заостряя внимание на нескольких отвлеченных деталях, а не на конкретной реализации и уникальных



особенностях. Возьмите, к примеру, StarCraft, о котором знали, казалось, все, вплоть до нюансов рас и особенностей multiplayer. И что получилось в итоге? Ждали ли подобных ощущений, такого динамизма и зрелищности, столь удобного интерфейса и настолько потрясающего сюжета? То-то.

Миллионы вопросов о **Diablo II** остались за рамками данной статьи исключительно по причинам отсутствия информации. Впрочем, на Blizzard можно положиться, благо пока ребята нас ни разу не подводили. По крайней мере, совершенную с точки зрения технической реализации игру они выдадут точно.

В статье были приведены лишь основные факты, по крупицам собранные и, насколько это было возможным, систематизированные и структурированные. Мы уже публиковали статью о **Diablo II** (в мартовском номере), сейчас же, ближе к сроку релиза, вновь пришлось вернуться к старой теме. Если сроки выхода не перенесутся, и игра таки появится в конце зимы, то следующей статьей будет полный обзор с максимумом аналитики и guide с обилием игровых оттенков. Если же нет... Впрочем, давайте надеяться на лучшее!

Буквально перед самым окончанием номера появилась новая информация, относительно **Diablo II**. Учитывая ее важность мы были не вправе переносить ее публикацию на следующий номер.

Итак, **Diablo II** будет поддерживать трехмерный ускоритель, возможно даже, что его наличие станет обязательным требованием. Ускорение просчета графики потребуется для реализации эффектов при применении заклинаний, для использования полноценной прозрачности и для масштабирования карты без явных потерь качества изображения.

СИ



Xалява? Xерить? neXt?

Xpress? Xулиган? Xобот?

Xалва? X-rays? Xаркать?

X...

Xарч? Xрип?

X-files?

Xай?

Xpert?

Xлам?

X-mass?

Xам?

Xрюкать?

Xtreme?

Xtazy?

Xавать?

Xреново?

завXоз?

Xорёк? X.мотолог? Xрыч?

Railroad Tycoon 2

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	стратегия
ИЗДАТЕЛЬ:	Gathering of Developers
РАЗРАБОТЧИК:	Pop Top Software
ОНЛАЙН:	http://www.poptop.com
ВЫХОД:	ноябрь 1998

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Для компании Pop Top Software игра **Railroad Tycoon II** является очень важным проектом. До сих пор команда разработчиков не зарекомендовала себя в игровой индустрии ни одним продуктом. Мало кто знает, что Pop Top Software участвовала в разработке **Heroes of Might and Magic I и II** вместе с New World Computing. А вот создание **Railroad Tycoon II**, продолжения легендарной игры от Microprose, никак не может пройти незамеченной нами. Компания подошла к самостоятельному созданию своей первой игры с подобающими ответственностью и серьезностью. Впервые идея о разработке **Railroad Tycoon II** посетила Фила Стейнмейера (Phil Steinmeyer), основателя и президента Pop Top Software, после выхода Heroes of Might and Magic II. Первоначально задумывалась игра под пугающим названием Iron Horse, которое больше ассоциируется с тракторной промышленностью, нежели чем с железнодорожной индустрией. Iron Horse представлял бы собой клон **Railroad Tycoon**, однако вскорости разработчики коренным образом изменили свои планы и решили делать полноценное продолжение знаменитой игры. Говорят, с приобретением лицензии у бедствующей Microprose, которая чуть позже стала частью издательского дома Hasbro Interactive, никаких проблем не возникло. Уже на данном этапе разработке Pop Top Software удалось достичь некоторых результатов. На прошедшем E3 **Railroad Tycoon II** был назван лучшей невоенной стратегией, а это все-таки кое-что должно означать. Игра примечательна еще и тем, что это первый значимый проект свежеобразованного издательства G.O.D.

К моменту написания статьи как нельзя кстати появилась демо-версия **Railroad Tycoon II**, так что от будущей игры сложились вполне определенные впечатления. Прежде всего, хотелось бы отметить, что от старой Microprose'овской игрушки почти ничего не осталось за исключением названия и общих очертаний игрового процесса. Новые масштабы, новая глубина, новая графика. Начнем с масштабов. Отныне вам придется построить и развить трансконтинентальную железнодорожную магистраль со всеми вытекающими



отсюда последствиями. Сделать это практически невозможно, особенно если учитывать, что упомянутая магистраль должна быть прежде всего функциональной. Но об этом чуть позже. Начинается все с того, что вы с высоты птичьего полета обозреваете доступную территорию, а заодно выбираете компанию, на которую будете работать. После этого совет директоров банков выдает вам определенный кредит, который, разумеется, необходимо вскорости преумножить во много раз. Оригинально и логично представлена система подсчета очков. Роль этих самых очков выполняет личное состояние игрока. Не стоит забывать, что вы, на самом деле, самый обычный служащий, который получает зарплату в зависимости от решения совета директоров банков. То есть, если вы будете пренебрегать своими обязанностями и впустую растрачивать огромный кредит, зарплату снизят, и наоборот. Особенно хотелось отметить, что свои сбережения можно самоотверженно пожертвовать на развитие железной дороги, и такой соблазн очень часто возникает... В полной версии можно будет также брать дополнительный кредит из банков, правда, на несколько других условиях.

Основная часть игрового процесса невероятно глубока, и тем более удивительно, что разработчикам удалось выдержать баланс. Начинается все в **Railroad Tycoon II** с городов, разбросанных по огромной территории. У каждого города есть какие-то потребности, определяемые недостатком одних продуктов, и способности, определяемые избытком других. С помощью железной дороги игроку предстоит выровнять такие несоответствия между городами и, соответственно, нагреть на этом руки. Вкратце такова суть игрового процесса. Теперь несколько слов о его особенностях. За все приходится платить. Не только за строительство железной дороги, стоимость которой колеблется в зависимости от типа территории, но и за ее содержание. Так что начать игру с постройки гигантской магистрали, соединяющей два берега, нет никакого смысла — чудовищные расходы на ее содержание будут со значительным опережением предшествовать получению доходов. Куда логичнее найти два города, расположенных друг от друга на таком расстоянии, что кажется, что железная дорога им совсем не нужна, и выкачивать из них деньги. Главное, чтобы то, чего нет в одном городе, было в другом, и наоборот. Соответственно, игрок создает программу для каждого поезда. Скажем, в Нью-Йорке берем молоко, едем с ним в Вашингтон, в Вашингтоне отцепляем вагоны с молоком, берем древесину, едем с ней в Бостон, в Бостоне отцепляем вагоны с древесиной, берем пассажиров, едем в Нью-Йорк... Как только город получает то, в чем он сильно нуждался, «дорогоначальник» получает некоторую сумму денег.

Проблем в процессе возникает не то чтобы много, а очень много. К примеру, загруженность железнодорожной ветки, не соответствующая ее пропускной способности. Жуткое дело. Поезда стоят, вы теряете деньги, а вмешаться в этот кошмар почти невозможно, поскольку все запутано до невероятной степени. Или, скажем, техническое обслуживание поездов. Во избежание катастроф практически на каждой станции приходится воздвигать специальные постройки, в которых поезда будут проходить профилактику, необходимую для дальнейшего успешного функционирования. Кстати говоря, развитие станций — это еще один весьма важный аспект игры, о котором никогда не стоит забывать. Еще одна проблема — кризисы, возникающие в полном соответствии с ходом реальной истории. Бизнес приносит все меньше денег, расходы растут, и все это в конечном итоге ведет к весьма печальному исходу. Не дадут покоя игроку и конку-



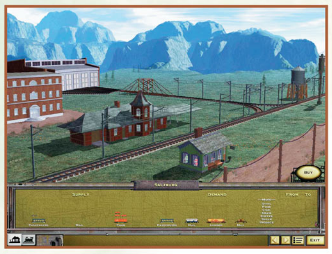
ренты, у которых дела, как правило, идут очень хорошо. Модернизация железных дорог и приобретение новых поездов — занятие хоть и необходимое, но весьма и весьма хлопотное. В общем, как видите, проблем хватает.

Во всей игре существует всего один недостаток. После того, как создается большая железнодорожная сеть, очень легко запутаться в десятках станций, доброй сотне составов, хитрых маршрутах и уследить за изменениями потребностей многочисленных городов. Через некоторое время ситуация вообще выходит из-под контроля, а все хозяйство больше всего напоминает хаос в самом прямом значении этого слова. Испытываешь сильное желание ускорить игровой процесс и посмотреть, что станется с нашим бизнесом лет эдак через сто, если не вмешиваться в происходящие процессы. Как это ни удивительно, но обычно ничем хорошим это не заканчивается, **Railroad Tycoon II** требует постоянного участия игрока. Впрочем, сами разработчики в свое время говорили, что в финальной версии будет, возможно, распределение игровых обязанностей между человеком и компьютером. Что ж, посмотрим, как окажется на самом деле.

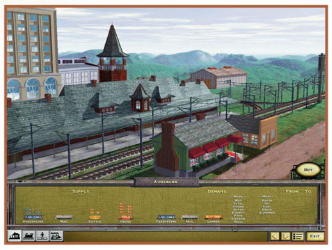
Графика в игре вызывает чувства, близкие к восхищению. Ничего фантастического искушенный геймер в **Railroad Tycoon II**, конечно же, не обнаружит, однако проработанность, качество, внимание разработчиков к мельчайшим деталям просто поражает. Прежде всего, в глаза бросается диапазон масштабирования. При максимальном уменьшении, когда можно разглядеть всю территорию, остаются видны все объекты, а при максимальном увеличении нисколько не страдает качество графики, как это было в том же SimCity 2000. Здесь же стоило бы отметить и то, что игра поддерживает только разрешение 1024*768, хотя вряд ли стоило бы объяснять только этим все графические достоинства. Конечно, не все так уж великолепно, чудес, в конце концов, не бывает, а поэтому даже самые большие города состоят из нескольких зданий, при максимальном увеличении видно, как поезда «соскакивают» с рельс, а во время разгрузки становятся прозрачными. Однако это не так уж важно, играть все равно очень и очень приятно.

Обо всем остальном говорить несколько рановато, лучше все-таки дождаться финальной версии. Хотя уже сейчас можно сказать, что **Railroad Tycoon II** — игра высочайшего класса, достойное продолжение хита «старого» Microprose. Более точная оценка будет дана уже в review.

СИ













Prax War

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D Action
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Rebel Boat Rocker
ОНЛАЙН:	http://www.rebelboat.com
ВЫХОД:	Первый квартал 1999 года

BLACKMORE
bukuri@robotek.ru

В чужедальней американщине, посреди знойного штата Техас есть такой славный городишко Даллас. Штат Техас славен стрелковыми традициями вообще, а конкретно Даллас — стреляльными играми от первого лица. С одной стороны — это самый обыкновенный городишко, а с другой — столица индустрии, этакая огнедышащая домна, регулярно исторгающая на свет божий 3D-Action наивысшего качества. Именно из Далласа в наши лапы попали такие глыбы, как DOOM/DOOM II и Quake/Quake II. Дело производства игр этого жанра поставлено в Далласе на широкую ногу, ибо именно там в поте лица трудятся такие монстры индустрии, как id software, ION Storm и Ritual Entertainment. А кроме них есть еще и темные лошадки. Такие, как Rebel Boat Rocker.

Личный состав команды практически в полном составе сбежал из 3D Realms, этой самой известной кузницы кадров игрового бизнеса (Ritual Entertainment — оттуда же). При непосредственном участии этих парней были построены Duke Nukem 3D и Shadow Warrior.











Кроме того, они приложили руки к изготовлению Prey и Duke Nukem Forever. Так что народ там подобран опытный и тертый.

Далеко не каждая свежеиспеченная контора способна изготовить игру от начала до конца самостоятельно. Даже великий Ромеро лицензировал для своей Daikatana движок Quake 2, а для второй части заприметил движок Unreal. Но отдельные особо продвинутые экземпляры предпочитают заботливо взращивать свои собственные таланты, все делающие исключительно сами, от нуля и до победного конца. Rebel Boat Rocker — тому пример.

Основал RBR программист Billy Zelsnack, которого президент 3D Realms Scott Miller за неуживчивый нрав и порывы к самостоятельности называл «rebel» и «boat rocker». Так что честь изобретения названия компании принадлежит именно ему. А порывистый и неуживчивый Билли ушел сам, да еще свел со двора целую бригаду талантливых ребят.

Ядро команды — братья-программисты Billy и Jason Zelsnack. Налицо этимологическое сходство с известнейшей у нас фамилией «Железняк». А Железняк, как известно, был первым советским штурманом, и основная его прокладка курса даже нашла отражение в песне: «Он шел на Одессу, а вышел к Херсону». Однако есть серьезнейшие основания полагать, что братцы Zelsnack, в отличие от легендарного однофамильца, отведут нас именно туда, куда надо.

Вообще-то их (братьев) ровно трое, как в сказке. Младший, Jeremy, пока еще учится, но тоже вот-вот должен подтянуться. А семейка эта, доложу я вам, в плане программирования генетически весьма одаренная. Сам Джон Кармак назвал Билли «одним из лучших 3D-кодеров планеты (читай — США, они вокруг себя ничего не видят). Кармак — это голова. И просто так никого хвалить не станет. Ну, а товарищи по команде зовут Билли просто и без затей: Next Carmack и demon-coder.

И тому есть весьма серьезные основания, так как Билли самолично построил графический движок, скромно назвав его RBR1. Сравнение с лидером жанра — могучим Quake — неизбежно, однако, по утверждениям всей команды, сравнения возможностей их замечательного движка с любыми из существующих ныне просто бессмысленны, ибо RBR1 — движок следующего поколения. В нем нет таких ограничений на открытые пространства, как в Quake, а по некоторым ключевым позициям он, якобы, даже покруче Prey. От всяких обсуждений его особенностей творцы дружно уклоняются, объясняя это тем, что идеи витают в воздухе и их находками и задумками сможет воспользоваться кто угодно (прецеденты уже имели место). Но, тем не менее, кое-что все-таки просачивается. Кстати, внимательнее надо относиться не к той собаке, которая громко лает, а к той, которая молчит.

Перво-наперво, на горе малоимущим будет использоваться исключительно аппаратное ускорение. Работает движок с полигонами, и отполигонено в нем будет абсолютно все: и модели, и стены, и потолки. Причем, количество этих самых полигонов даже по нынешним меркам будет просто безумным. Например, в одной руке модели игрока их будет больше, чем во всем quake-морпехе (а там их было примерно 250 штук). Остальное — считайте сами. Вкупе с этим обещан беспрецедентный уровень детализации: наличие застежек на бронежилетах, мелкие детали пистолетиков и ножичков. В припадке откровенности было заявлено, что даже пальцы на руках будут шевелиться по отдельности. Разрешение текстур будет изменяться автоматически при приближении/удалении, а уровень детализации изображения будет устанавливаться автоматически в зависимости от крутизны системы. Конечно, в запасе несколько моделей изумительного динамического освещения. Одним словом, все, что способен выдать 3DFx, будет присутствовать в полном объеме.

Минимальные требования: P200 и 3DFx. Честно говоря — подозрительно мне это. После таких заявок на момент выхода упомянутой конфигурацией можно будет только двери подпирать и квашеную капусту придавливать.

Все, кто сражался с полчищами нечисти за свободу Земли и мстил за поруганного зайца на лунах Марса, отлично помнят, как при входе в помещение на нас нападало (точнее — безуспешно пыталось напасть) штук по 20 монстров за раз. В Quake с этим было уже напряженно, такого количества врагов движок не держал. Так вот, создатели RBR1 заверяют нас в том, что старые добрые времена возвращаются! Скоро нам вернут те замечательные, бешеные массакры, но уже на совершенно ином, достойном сегодняшнего дня технологическом уровне.

Само собой, авторы упирают на небывалый уровень реалистичности происходящего. Скажем, висит под потолком лампочка. От нее, понятно, идет проводок к распределительному щитку, а оттуда — к трансформатору. То есть можно откусить его в любом месте, и лампочка гореть уже не будет. Заодно становится понятно, что у них там до сих пор везде наружная проводка.

Да, надо бы вспомнить и про сюжет. Он там есть, все как положено. Я, кстати, давно заметил, что сюжет хорошего 3D-экшн спокойно умещается на этикетке от спичечного коробка. А вот если игра — барахло, то никакие «сюжеты» ее не спасут. Так вот, сюжет.

На дворе 2035 год, совсем недалеко. Миром рулит корпорация Prax Industries, производящая prax — основной источник энергии на Земле. Понятно, что самой корпорацией рулит какой-то мутант, одержимый манией величия негодяй библейского калибра. Будучи монополистом, Prax Industries крепко держит весь мир за горло и нагло диктует общественности свои условия существования. Мало того, оборзевший от безнаказанности хозяин дошел до полного беспредела: захватил в заложники группу представителей GATO (Global Alliance Treaty Organization). Мы же в лице главного героя возглавляем команду от этой самой GATO под названием «Затмение» (Eclipse по-нашему) и имеем целью восстановление попранной справедливости путем проведения серии тайных спец операций, сопровождаемых нанесением ряда стратегических ударов. То есть необходимо до основания изничтожить Prax Industries и в финале завалить ее начальничка-беспредельщика. Это, стало быть, **Prax War**.

Собственно, вот и весь сюжет. На святое дело по спасению благодарного человечества мы выходим не одни, с нами отправляется еще пятеро отпетых молодцов (а среди них — и сколько-то молодиц). Как ими руководить — пока неясно, но создатели утверждают, что это будет не шайка бестолковых, путающихся под ногами придурков, а серьезная, решительно настроенная подмога. Верится с трудом, но чем черт не шутит, может так оно и будет.

Все сражения будут происходить на матушке-Земле, авторы резко отрицательно относятся к любой инопланетной живности. Однако куда ж они от монстров-то денутся! Поэтому биться нам предстоит с чрезвычайно опасными биологическими и кибернетическими мутантами. Обещан небывалый интеллект противника. Ну, после Unreal на уровне сложности unreal я уже ничему не удивлюсь.

Наличие открытых пространств подвигло авторов к предоставлению игроку возможности погонять на паре машинок. Пока заявлено только багги, но будет и что-то еще. Опыт эффективного применения танчиков против монстров создатели обрели и проверили в ходе изготовления Shadow Warrior'а, так что разъезжать будет весело.

Чинить расправу будем минимум десятью видами оружия (как обычно, по количеству кнопок). Среди них как проверенное пороховое, так и всякие там лазеры-мазеры из ближайшего будущего, подробности пока не разглашаются. Само собой — гранатомет, без него любой толковый геймер из дома ни ногой.

А все действие будет разворачиваться с кинематографической быстротой и насыщенностью. Продвижение по сюжету происходит в соответствии с выполнением ряда миссий, каждая из которых будет включать в себя прохождение нескольких уровней. Никакой бессмысленной беготни по пустым уровням туда-обратно. Применяем систему хабов, как в Hexen'е. Будет пара-тройка запертых дверей, а к ним — слегка припрятанный ключик-другой. Или, скажем, понадобится запихать отстреленную башку противника в механизм вентилятора, чтобы остановить вращение лопастей. И никаких сложных загадок и надписей load на полчаса. Авторы настаивают на приятном времяпрепровождении за меткой стрельбой и тотальными разрушениями. Благо ломать и портить можно будет практически все, движок это позволяет.

Самое пристальное внимание уделено многопользовательскому режиму. Как правило, все создатели 3D-экшн — очень крутые бойцы. Rebel Boat Rocker — не исключение. Главный дизайнер уровней Randy Pitchford сражался в deathmatch до острого воспаления сухожилий. Результат: первое место в National Compuserve Ladder по DOOM, первое место в национальных соревнованиях по DukeMatch, первое место на EFNet. В полуфинале DukeMatch он обул Джорджа Брассара (George Brussard) и Shadow (не менее серьезного бойца и, по совместительству, дизайнера уровней из Monolith). Как-то раз, уже во время работы в 3D Realms, Джордж вызвал Рэнди на бой, поставив свою Ferrari (на которой каждые выходные гоняет против Кармака). Однако быстро одумался, хотя Рэнди предлагал ему фору в 90 фрагов при игре до 100.

С такими орлами у руля за deathmatch можно не беспокоиться, он в надежных руках. Поддерживаться будет все: модем, LAN, с боями через Internet тоже все будет в полном порядке. Все заточено под hard core deathmatch gamers. Поскольку авторы сами не дураки поиграть, то это позволит избежать массы ошибок. По их словам, они делают такую игру, в которую всегда хотели бы поиграть сами.

Девиз команды: «Невероятная доступность и полнейшая совместимость». Нет никаких сомнений в том, что Prax War будет доступна для любых изменений, которые пожелают внести пользователи. А создатели утверждают, что все это будет на порядок лучше, чем в Quake 2. Братцы Zelsnack уже подготовили для нас отличный редактор.

Такие вот наметки. Выход намечен на март 1999 года. А это уже совсем скоро, осталось каких-то полгода.

СИ



Homeworld

Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Strategy/ Action
ИЗДАТЕЛЬ:	Sierra Studios
РАЗРАБОТЧИК:	Relic Entertainment
ОНЛАЙН:	http://www.sierra.com
ВЫХОД:	осень-зима 1998

Где-то в конце семидесятых было в США популярное телевизионное шоу под название Battlestar Galactica. Сюжетные перипетии этого прародителя Babylon V заключались в следующем. Некий космический супер герой, эдакая смесь небезызвестных Люка Скайвокера и Хана Соло, совершал эпическое путешествие из глубин космоса к своей родной планете. При этом на пути храбреца постоянно появлялись некие препятствия и помехи, которые делали вояж, мягко говоря, затруднительным, а шоу - увлекательным. Как и положено, в финале Happy End был неизбежен, и, пройдя сотни испытаний, геройтаки добрался до пункта своего назначения.

Как связаны дела двадцатилетней давности с днем сегодняшним? Ответ прост - между Homeworld и Battlestar Galactica есть прямая связь: сюжет игры и ее концепция во многом пересекаются с названным шоу...

КРАТКАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ

Много веков назад в центре галактики существовала и процветала мирная раса. Жила она, не зная забот, до одного прекрасного момента, пока на нее не обрушились войска неких космических воителей. Захватчики буквально вышибли коренных жителей с родных земель и отправили несчастных в «космическую Сибирь», куда-то на окраины галактики.



Достаточно развитая некогда раса начала постепенно утрачивать свои знания и, вероятно, пришла бы в полный упадок, если бы не одно счастливое обстоятельство. От спячки проснулся древний мистический артефакт, который недвусмысленно намекал на то, что нужно двигаться в определенную точку космического пространства. Ученые мужи определили, что в этом месте галактики находится утерянная родная обитель.

На скорую руку состряпав гигантский космический корабль (вот тебе и отсталая горстка поселенцев!), остатки цивилизации отправились в опасное путешествие.

ЗА СИМУЛЯТОРОМ СКРЫВАЛСЯ RTS

Первый взгляд на скриншоты из игры оказался в корне обманчив. Homeworld

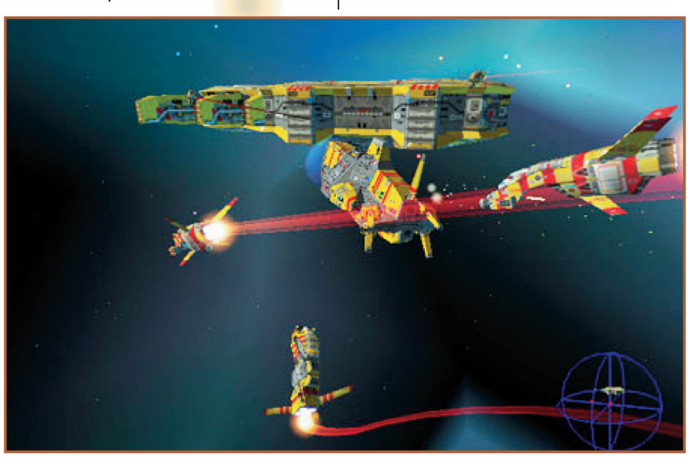


относится к жанру RTS, то бишь стратегий в реальном времени. Трудно поверить, что модели кораблей, сделавших бы честь космическому симулятору, будут использоваться лишь в качестве миниатюрных юнитов... Total Annihilation в космическом пространстве? Пожалуй, что так.

«Откровенно говоря, - признается Алекс Гарден (двадцатитрехлетний(!) руководитель проекта), - мы не привнесли множества новшеств в нашу игру по сравнению с обычными RTS». Но, друзья мои, зачернить известным позорным клеймом Homeworld не представляется возможным. Игра просто-напросто не укладывается в рамки ортодоксальных представлений о стратегиях в реальном времени. И в прямом и в переносном смысле открывается новый перспективный вид на панораму real-time сражений. Подробности? Извольте.

В Homeworld останется незыблемой система последовательного перехода от миссии к миссии. Основой военного могущества послужат несколько гигантских материнских кораблей. Они, по всей видимости, станут альтернативой сооружениям и постройкам в «наземных» RTS. Юниты же будут представлены бесчисленной армадой мелких истребителей, тактических бомбардировщиков и прочими ВВС космического масштаба.

Все корабли должны периодически возвращаться на базу для заправки топливом. В этот промежуток времени боевые единицы становятся неуправляемыми и, следовательно, весьма уязвимыми. Топливо, производимое крупными кораблями, является продуктом переработки неких ресурсов, добываемых с астероидов, газовых облаков и т.п. Отсюда получается первый незамысловатый вывод - чем больше по размеру космический флот, тем больше он потребляет топлива, и тем больше ресурсов необходимо добывать. Эта простейшая цепочка «ресурсы-энергия-юниты», видимо, частично перекочевала из вышеназванного Total Annihilation. Она, как нетрудно до-





гадаться, накладывает дополнительные ограничения по размеру флота и по времени, отводимому на выполнение миссии. В самом начале каждого из игровых эпизодов у вас есть некоторое время на чисто хозяйственные мероприятия - «застолбление» источников ресурсов, починку кораблей, которые (внимание!) перекочевывают из предыдущего сражения, разработку новых технологий в научно-исследовательских центрах с последующим производством новых типов кораблей и т.п.

Немного необычным из-за нестандартной концепции игры, но, по заверениям разработчиков, весьма удобным должен быть интерфейс в Homeworld. Изначально планируются манипуляции с достаточно большим числом юнитов, для чего будут введены разнообразные команды по смене построений. Например, возможен сферический порядок, который идеально подходит для защиты стационарных или малоподвижных объектов (источники ресурсов, медленные и плохо вооруженные корабли). Из продвинутых опций отмечается установка уровня агрессии для каждого корабля в отдельности или для группы кораблей. Также будет введена возможность приостановки игры с последующей отдачей приказов во время этой паузы. Весьма удобно, надо сказать, учитывая масштабность баталий.

Multiplayer режим будет иметь ряд чисто технических преимуществ перед сольной игрой. Во-первых, через LAN или Internet (WON - сеть серверов от Sierra) может играть до восьми человек, причем, предусматривается возможность заключения альянсов. Следовательно, появляется возможность условного распределения обязанностей - один отвечает за хозяйственную часть (добыча ресурсов, менеджмент, научные исследования, производство и починка флота), а второй - за боевые действия на основном фронте, третий - проводит диверсионные блиц операции и т.д. Во-вторых, можно нас-



траивать уровень AI и выбирать карты из разряда «специально для multiplayer». В-третьих, для многопользовательских баталий планируются специальные режимы. В качестве финального довеска планируется продвинутый редактор миссий с возможностью скриптового программирования искусственного интеллекта (так называемый KAS).



ПОЛНЫЙ 3D... НА ПЛОСКОСТИ

Трехмерность, в рамках канонов компьютерных игр, понятие относительное. Total Annihilation был, разумеется, трехмерным, но все же в некоторых разумных пределах. Да, юниты имели шесть степеней свободы, но действовали, тем не менее, лишь на рельефной плоскости. Homeworld предлагает полностью трехмерную модель пространства с возможностью абсолютной свободы перемещений.

Как известно, любая инерциальная система отсчета должна быть связана с какой-либо точкой пространства, иначе ее просто не имеет смысла вводить. По данным пресс-релизов, камера в Homeworld будет обязательно «привязана» к какому-то определенному обьекту, что даст возможность (правда, с изрядной степенью условности) оперировать понятиями «верх» и «низ».

Во имя сохранения ориентации будет употребляться и следующий трюк - корабли, по мере сил и возможностей, будут двигаться в одной плоскости (но учтите, что эти плоскости для каждой отдельной группы могут быть разными). Только не поймите превратно - данный шаг направлен именно для облегчения ориентирования в космическом пространстве; по мере необходимости (например, при атаке) корабли начнут совершать маневры, задействовав все шесть предоставленных степеней свободы.

Разумеется, движок предоставит возможность вращать камеру и изменять ее масштаб, дабы выбрать оптимальный ракурс. Для еще пущего удобства корабли будут оставлять за собой тонкий светящийся ионный след, с помощью которого несложно будет определить маршрут их движения.

ЧЕРЕЗ ТЕРНИ К РОДНОЙ ОБИТЕЛИ

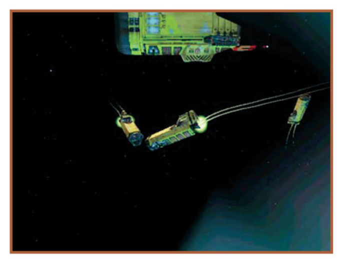
Формально Homeworld и нужно бы причислить к затасканной классике RTS, но реально сделать это просто невозможно. Хотя бы по причине совершенно нестандартного видения баталий. Ну, никак не получается, глядя на скриншоты из игры, воскликнуть - «да это же C&C, только в космосе!». Помимо чисто внешнего отличия, есть и предпосылки, которые призваны изменить стандартный штампованный игровой процесс в RTS.

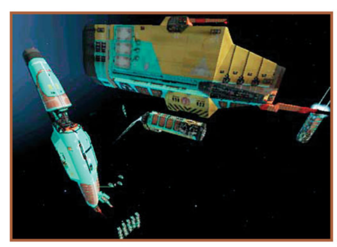


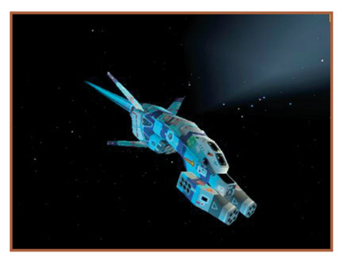
Кто сказал, что стратегии в реальном времени - это пережиток прошлого? Кто сказал, что это скучно и однообразно? Нет, дорогие мои, стратегии - это великий жанр, который обязательно будет в той или иной форме пользоваться популярностью. Другое дело, что бесконечный поток поверхностно мутировавших C&C и Warcraft'ов приелся донельзя...

Homeworld дает призрачные надежды на возрождение жанра, по крайней мере, его частичную реабилитацию. Кто знает, может быть именно эта игра сумеет преодолеть препятствие «клонообразности», которое в данный момент находится на тернистом пути жанра стратегий в реальном времени.

СИ









Dominant Species

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Стратегия в реальном времени
ИЗДАТЕЛЬ:	Red Storm
РАЗРАБОТЧИК:	Red Storm
ОНЛАЙН:	www.redstorm.com
ВЫХОД:	ноябрь1998 года

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Такое сейчас время, что стратегией в реальном времени очень сложно кого-либо удивить. В народе этот жанр является самым популярным и любимым, но в то же время самым ненавистным и надоевшим. Причем, надоевшим настолько, что солидная часть игровой общественности от пресыщения RTS`ками не может спокойно смотреть в их сторону. Приходится разработчикам изобретать что-нибудь новое, а чаще всего, и это уже вошло в моду, заниматься смешиванием различных жанров с целью получения чего-либо мало избитого (а то и вовсе оригинального). В результате иногда получаются потрясающие вещи, вроде Battlezone. Чем, скажите, произведение Activision не RTS? Тем, что там вы управляете войском из кабины танка (или бомбардировщика, или еще чего-то), да еще и можете лично рвануть в глубь сражения? Конечно, нельзя отнести эту игру к чистым стратегиям реального времени, это — коктейль с добавлением action. А вот представленная в данной статье игрушка (о которой я чуть не забыл, пустившись в пространные рассуждения) от молодой и перспективной компании Red Storm, носящая название **Dominant Species** (далее DS), может статься, даже изменит наше привычное представление о жанре. Кто знает, возможно, придется когда-то делить данную категорию на RTS на классическую (Dune2 и Ко) и нестандартную, какой вполне может стать **DS**.

Не успела, в общем, компания отметиться своей Rainbow Six, как к концу октября не терпится ей порадовать мир своей новой игрой. Но какой жанр, обостренный конкуренцией, живущий в ожидании Tiberian Sun, избрала Red Storm для своего творения! Всего лишь один взгляд на скриншотики, и становится ясно, что предлагаемая разработчиками игрушка мало похожа на все ранее виденное. Именно на этой стадии и зарождается интерес к **DS**, интерес, которой можно выразить одной фразой: «А что же это такое получится?» Пока постараемся составить первичное представление о данном проекте. И начнем, как принято, с одного из самых интересных моментов практически любой игры — с сюжета.

В бескрайних глубинах космоса затеряна (хотя, как выяснилось позже, не так уж она и затеряна) планета под названием Muir. На планете существует жизнь в виде довольно большого количества видов существ, стоящих на разных ступенях умственного развития. Самыми развитыми оказываются некие Mindlord`ы, разумные до ужаса и, как следствие, способные подчинять себе другие, более примитивные формы жизни. Но примечательна планета совсем не этим, а неким веществом, называемым Anima. Имеет оно довольно большое количество полезных свойств, главное из которых — возможность производства из Anima препарата, дарующего бессмертие. Ну, и, безусловно, о такой интересной особенности этой субстанции пронюхали самые опасные звери галактики (а, может, и всей вселенной) — люди. Тут же, подобно дождю, посыпались они на Muir, что не очень-то обрадовало жадных Mindlord`ов, которые ничем не хотели делиться. Как нетрудно догадаться, моментально завязался военный конфликт за обладание Anima, и как говорится: «Кто контролирует спайс, тот...», в общем, вы поняли. Цель же игрока, нет, не перебить население планеты и не увезти бесценную аниму домой для того, чтобы жить долго (ну, ооочень долго) и счастливо (хотя было бы неплохо). Совсем наоборот: дать противным людишкам смачного пинка, чтобы полетели они с Muir как можно дальше (и без «спайса») и больше никогда не возвращались. Хотя последнее, зная подлую натуру этих гуманоидов, — нереально. А лично вам, Человеку с Мышкой, предстоит стать ни кем иным как Mindlord`ом, молодым и подающим надежды (как Red Storm), противостоящим вторжению, а заодно пытающемуся захватить власть на родной планете и сделать Mindlord преобладающим (то есть **Dominant**) видом (то есть Specie). Но осторожнее: далеко не все хотят мириться с тем, что вы в наглую захватываете власть, поэтому, не исключено, что придется вам вступить в бой и с обитателями Muir. Вот так-то. Похоже, разработчики игр уделяют проблемам обитателей других планет все больше и больше внимания. Помнится, в первом WarWind только представители внеземных цивилизаций и присутствовали, но не надо о



грустном, не надо омрачать рассказ о многообещающем **DS** повествованием об этом продукте.

Как всем уже, наверное, стало ясно, в одном пункте **DS** однозначно будет повторять большую часть RTS — наличие основного ресурса и его сбор, а то зачем бы в недрах Red Storm была бы «создана» Anima. Принято, в общем-то, делать сразу несколько ресурсов, и данная игра следует этому канону: основной ресурс подразделяется на три цвета, то есть анима может быть красной, синей и зеленой. Но назначение ее отлично от общепринятого (заменитель денег). Каждый сорт этой субстанции увеличивает определенный показатель ваших юнитов (о них отдельно): синяя анима повышает скорость, зеленая — силу, красная — интеллект. Естественно, умелое их комбинирование будет давать прекрасные результаты, что является немаловажным фактором победы. Сбор всего этого поручен, как водится, аналогу классического харвестера, а для хранения существуют специальные строения, строить которые будут контролируемые вами существа (типа крестьян из Warcraft). В этом плане никакой оригинальности пока не наблюдается, разве что все представители фауны планеты Muir — и боевые юниты, и строители, весьма сильно выделяются внешне, радуют глаз почище Starcraft`овских Зергов. Войска интервентов, конечно, будут отличаться от ваших войск, так как земляне предпочитают металл и пластик, делают упор на военную технику, тогда как под командованием Mindlord`a собрались исключительно формы жизни, не занимающиеся производством машин для уничтожения противника. Видимо, сейчас стало очень актуально обращать внимание людей на органические технологии, вспомните Starcraft, Wing Commander Prophecy, сериал (и будущая игра) Babylon 5. «Органика против металла и пластика», — вот, вероятно, лозунг этой





игры, что, согласитесь, уже приедается. Но все-таки это нельзя отнести к минусам **DS**, не надо же ко всему цепляться. Отойдем лучше от перечисления уже виденного ранее к тому новому и свежему, что может предложить нам этот проект.

Как выглядит стандартная стратегия реального времени? Правильно, вид «три четверти». И это уже привычно, присутствует в 99% игр данного класса. А что вы скажете, если вид на происходящее резко изменится. Глядя на скрины, создается впечатление, что это самый настоящий 3D-action. Игра чрезвычайно красочна, необычна и красива, а если еще учесть, что не часто мы встречаем полностью трехмерные стратегии... Понятно, что всю красоту продукта мы увидим только при наличии графического ускорителя, хотя специально он не понадобится (в отличие, например, от Turok), и без него игра пойдет на P-200 с MMX (тогда как с ним — на P-166 MMX). Но неизвестно, как все это будет выглядеть с его отсутствием. Да и, кстати, с системными запросами **DS**, по-моему, перебарщивает, но что делать, все течет, все меняется. Ну, а в принципе, движок игрушки очень неплох, 3D объекты обладают неплохой анимацией, в процессе игры вы заметите смену дня и ночи, что будет влиять на «работоспособность» ваших войск и войск противника. Ожидается и неплохая физическая модель, позволяющая существам, занятым в игре, ходить, бегать, соскальзывать с холмов, падать. Добавлены и различные препятствия, такие, как вода, которую далеко не все юниты смогут преодолеть. Тени на землю будут падать в зависимости от положения солнца (всего их восемь). Судите сами, насколько это красиво.

Слепите всю доступную информацию в один ком, и вам, вероятно, еще сильнее захочется посмотреть на финальную версию продукта. Осмелюсь сказать, что новый проект Red Storm даже не столько многообещающий, сколько просто очень интересный. Интересный в первую очередь тем, как все это будет воплощено в жизнь. А станет ли он новым словом в жанре стратегий реального времени, узнаем только к концу октября. Но вот еще одну красивую и в меру необычную игру мы в копилочку получим. И, вероятно, уже тогда, когда этот номер журнала вы будете держать в своих руках, и читать эту статью. **СИ**







Люди — везде люди. Понастроили фабрик, выпустили танков — и все в порядке



Диковинный дизайн юнитов и необычные ландшафты прекрасно передают атмосферу враждебной к людям планеты







Heretic 2

Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D action
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Raven Software
ОНЛАЙН:	www.activision.com
ВЫХОД:	Конец 1998 года

ИСТОРИЯ ОДНОГО ЭЛЬФА

Не очень-то приятно ломать устоявшиеся стереотипы. Большинство геймеров уже давно смирилось с мыслью, что Hexen — сиквел к Heretic, а тут выясняется, что ан нет, ничего подобного. Точнее сказать, Hexen продолжал лишь одну из сюжетных линий, в которой повествовалось о трех Змеиных Всадниках (D'Sparil, Korax и Eidolon). Кроме того, события Hexen разворачивались задолго после событий, имевших место в Heretic (если быть точным, то за тысячу лет).

Итак, забудем на минутку зловещих Всадников и обратим свой взор к незабвенному эльфу Корвусу (Corvus), который только-только опустил свой арбалет, разделавшись с первым из тройки — Д'Спарилом. С чувством выполненного долга эльф отправился в родные края, чтобы поведать соотечественникам о своих злоключениях. Каково же было его удивление, когда вместо мирных и цветущих пейзажей он увидел опустошенные земли, на которые была наслана магическая чума. Впрочем, эльфа-терминатора легко не запугаешь, для него лишь нашелся новый повод для драки.

Добро пожаловать в Hertic 2, опус от Raven. Компания не стала изобретать велосипед, а пошла по давно утоптанным тропкам, вновь лицензировав движок, сотворенный Id Software (на сей раз выбор пал на движок Quake 2).

HERETIC ДА НЕ ТОТ

Создатели игры решительно отказались от первоначальной концепции Heretic, где действие происходило с «видом из глаз» главного героя. Отныне будет использоваться специальная камера, кото-



рая «привязана» к персонажу; нечто подобное, если вы помните, применялось в Tomb Raider.

Этот ход создателей игры легко объясним — применение данной камеры дает возможность более полного и всестороннего обзора окружающего мира. А в нем, разумеется, есть на что посмотреть. Ребята из Raven навернули максимум спецэффектов, скрины это наглядно демонстрируют. Но вот сам эльф выглядит немного комично: чрезмерно длинные ноги, непропорциональная фигура, слишком уж оттопыренные и острые уши... Кто знает, может быть именно таким и должен быть настоящий эльф, но мне лично куда более импонирует образ, созданный в первом Heretic — таинственный монах, закутанный в темный балахон. Но оставим это на совести разработчиков, не исключая, что в динамике главный герой будет производить более приятное впечатление.

Игровой мир **Heretic 2** будет представлен 22 уровнями, дизайном и стилистикой которых занимается, в частности, и Джеральд Бром (см. врезку). Уровни, как правило, будут выполнены в стиле мрач-





ного готического фэнтези, но вообще дизайнеры стараются сделать их как можно более разнообразными, сохранив при этом единый стиль. Приятно отметить, что в планах разработчиков не только «клаустрофобные» уровни, но и открытые (типа полей и лугов, кои были в Hexen 2). К сожалению, пока скромно умалчивается, насколько запутанными и масштабными будут уровни. Бич Hexen — «многоэтажные» лабиринты с хаотично разбросанными кнопками — по идее не должен бы относиться к **Heretic 2**, но кто знает...

Переход от этапа к этапу будет в обязательном порядке включать в себя либо видеовставку, либо ролик, выполненный с использованием движка игры (правда, подобный подход может вызвать чрезмерный контраст). В том или ином случае данные вставки предназначены для наглядной демонстрации развития сюжетной линии.

Учитывая то, что Джеральд Бром, принимающий в проекте самое непосредственное участие, хорошо владеет рукопашным боем, неудивительно, что и Корвус силен в единоборствах. Но, конечно же, воевать только голыми руками не придется, будьте уверены. Планируется оставить часть оружия из оригинального Heretic (например, Hell Staff) и добавить что-то свеженькое.

Противники, которых будет в игре около двадцати видов, будут, по всей видимости, брать не числом, а умением. В этом смысле хорошими ориентирами для **Heretic 2** стали такие игры, как Unreal, Die By The Sword и другие, в которых поединок с монстром представляет собой достаточно индивидуальную схватку. **Heretic 2** станет придерживаться этой же модели поединков, хотя и не факт. Скорее всего, сражения будут представлены в двух ипостасях — дистантный бой и контактные поединки. В последнем случае в ход пойдет холодное оружие (например, мечи), на больших дистанциях оправданным будет использование магии.

Обещается, что противники покажут чудеса акробатики и завидное мастерство владения оружием. Хотя относиться к подобным обещаниям нужно с изрядной долей скептицизма, все-таки в одиночной игре все противники не могут сражаться на уровне ботов, собственно, это и не нужно. Поведение монстров, их реакция на ваши действия будут достаточно разумными (противники начнут удирать от магических стрел в воду, стрэйфиться, приседать, прыгать, в общем, бороться за свою жизнь из всех сил). Кроме этого, каждый из обитателей виртуального мира **Heretic 2** станет обладать некими индивидуальными чертами и, если можно так выразиться, уникальным характером. К слову, на своем пути вы встретите и NPC, которые, возможно, помогут вам в нелегкой борьбе со злом.

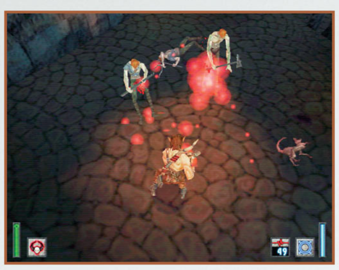




Будет, разумеется, присутствовать и главный злодей, уничтожение которого и является сверхзадачей игры. Кто (или что) им станет конкретно, пока не анонсировано.

Эксперимент с набором опыта, который имел место в Hexen 2, показался разработчикам удачным, и они решили привнести его и в **Heretic 2**. По мере набора experience points, Корвус сможет применять более мощную магию и разучивать новые заклинания.





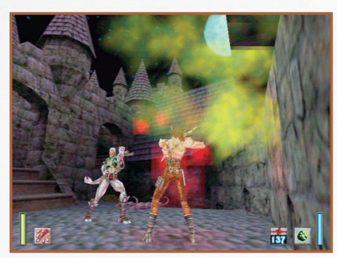
Обещается серьезный multiplayer, вплоть до создания бесплатного игрового сервера. Видимо, лавры Battle.net до сих пор не дают кому-то покоя.

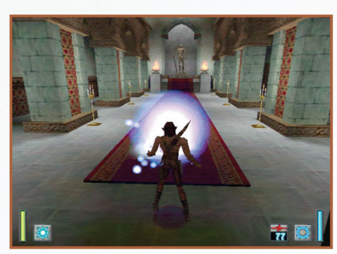
Системные запросы игры ориентированы на продвинутые компьютеры. Скорее всего, в обязательном порядке будет требоваться трехмерный ускоритель с чипсетом уровня voodoo 2, иначе (без акселератора) системные требования выйдут за все разумные рамки. Впрочем, подобное положение вещей легко объяснимо, Raven буквально нашпиговали движок Quake 2 различными спецэффектами, отсюда и все беды с высокими аппаратными требованиями.

Релиз запланирован на Рождество.

СИ







ДЖЕРАЛЬД БРОМ

К своему стыду, увлекаясь творчеством Гигера и Валеджо, я ничего не знал о Джеральде Броме. Скажу больше, как оказалось, любой геймер хорошо знаком с его произведениями. Не верите? Сейчас докажу — к работам Брома относится оформление коробок Doom 2, Heretic, Dragonlance, Dark Sun и некоторых других. То-то же. Ознакомиться с творениями Брома можно по следующему адресу: www.cale.com/brom/.

Надо сказать, что в проекте Heretic 2 Бром занимает одну из ключевых должностей. Этот человек отвечает не только за концептуальную графику, но и за общую стилистику игры, ее атмосферу и дизайн.

Немного биографической информации. Сейчас Джеральду Брому 33 года. Он родился в Джорджии, но поскольку его отец был военнослужащим и находился в постоянных переездах, будущий художник провел не так уж много времени на своей родине. Он побывал в Алабаме, на Гавайях, в Японии и в Германии. Надо отметить, что именно Страна Восходящего Солнца произвела на молодого Брома наиболее сильное впечатление, в итоге он всерьез увлекся восточной религией и единоборствами. К слову, в своих тренировках он достиг немалого успеха — Бром обладает черным поясом по Тай Квон До. Сейчас художник женат, имеет двоих детей, с которыми с удовольствием играет в компьютерные игры. «Откровенно говоря, я слишком люблю игрушки», — признается сам Бром. «Если я не поставлю таймер, то под вечер с удивлением обнаруживаю, что день куда-то пропал». Знакомая ситуация, не так ли?

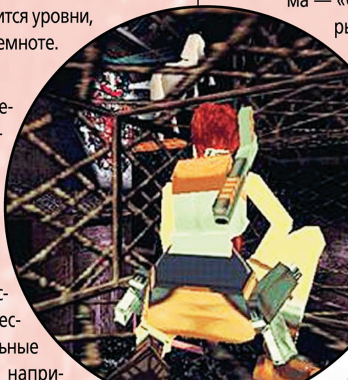
Tomb Raider 3

ПЛАТФОРМЫ:	PlayStation, PC
ЖАНР:	3D-action
ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Core Design
ОНЛАЙН:	www.eidosinteractive.com
ВЫХОД:	Конец 1998

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Tomb Raider — один из самых удачных проектов последних лет, игра, сделавшая имя ныне грозной Eidos Interactive, хотя создателем ее являлась Core, а Eidos — всего лишь издатель, и многие об этом забывают. Tomb Raider (далее TR) подарил миру один из самых ярких персонажей за всю историю видео и компьютерных игр — незабвенную Лару Крофт. Персонаж этот настолько ярок, что планируются сьемки фильма по мотивам TR. Мало того, госпожа Крофт начала то, что так и именуют «крофтомания», приток в мир игровых развлечений новой волны игрушек, где привычные герои, мужественные десантники и сверхусиленные киборги, были заменены на представительниц прекрасного пола. Вторая часть приключений Лары, как и следовало ожидать, также пользовалась и до сих пор пользуется большой популярностью у игроков, а особенно у поклонников первой игры серии. Каких-либо кардинальных изменений TR 2 не несла, что, возможно, было даже и к лучшему. А теперь вот подходит пора и третьей части этого бестселлера, которая наверняка повторит успех своих предшественников, привнеся при этом не такой уж большой груз нововведений. Конечно, это довольно-таки печально, но в то же время игрок уже заранее знает приблизительно, что он получит. Ни в коем случае **TR 3** нельзя будет назвать add-on`ом (дополнением) ко второй части, достаточное количество отличий в ней присутствует, а, главное, остался дух TR и его героиня — а это вполне достаточные основания для приобретения диска с игрой. Но заканчивать на этом разбор грядущего творения Core никто не собирается, поэтому приготовьтесь к нудному повествованию о том, чему суждено стать хитом конца 1998 года, об обещанных разработчиками переменах в игровом процессе и прочей галиматье.

Любому, даже совершенно непросвещенному игроку, совершенно ясно и понятно, что в первую очередь создатели игры постараются улучшить графическую сторону продукта и, хотя бы этим, «приманить» к себе покупателя. Так было, к примеру, все с тем же TR 2, где основным отличием от первой части была графика. И, конечно, **TR 3** улучшилась графически по сравнению с предыдущей частью. Начнем с того, что движок доработали (странно было бы, если этого бы не сделали), и он стал быстрее. Если говорить о версии для PlayStation, то тут увеличилось разрешение: с 384x240 до 512x240. Улучшены световые эффекты, увеличилась детализация объектов. Более реалистично и красиво выглядит вода, в связи с этим появился интересный эффект: если вы убьете противника, и его труп рухнет в воду, то увидите, как кровавое пятно медленно расползается по водной глади. Нашли свое место в игре и различные погодные явления: туман, дождь, снег, ветер. Можно даже увидеть падающие листья. На снегу и песке Лара оставляет свои следы, должны появится уровни, проходящие в темноте. Красиво.

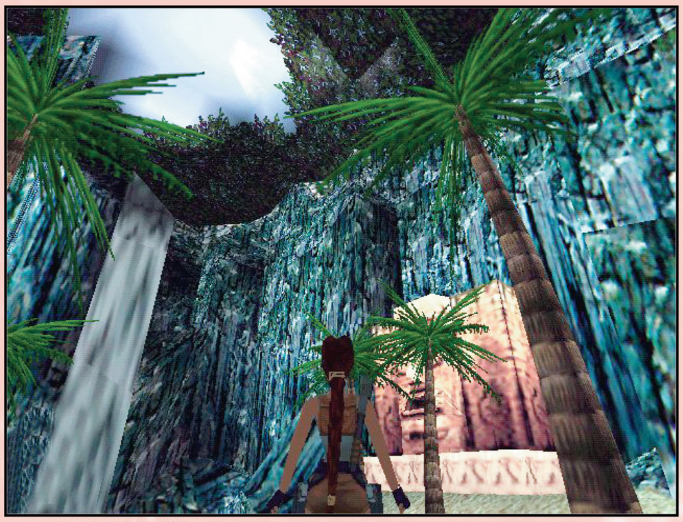


Достаточно интересны новые моменты в игровом процессе, они, безусловно, не глобальны и не всеобъемлющи, а просто составляют интересные дополнительные моменты. Вот, например, игра будет разбита на некое подобие эпизодов (типа Doom), количеством пять. После прохождения первого эпизода вы получите возможность выбрать очередность прохождения последующих трех. Ну, а только потом — финальный эпизод и долгожданная развязка. А раз уж мы (точнее я) заговорили о развязке, то неплохо бы, если читатели не возражают (даже если возражают, все равно поступлю по-своему), сделать небольшое отступление и рассказать о сюжете игры.

Давным-давно четыре моряка случайно (а может, и не случайно) обнаружили алтарь, выстроенный на месте падения метеорита. Там же они нашли четыре странных артефакта и... Дальнейшая судьба мореходов окутана тайной. Уже в наше время одна из компаний проводила раскопки как раз на том же месте. Вгрызаясь все глубже и глубже в заледеневшую поверхность, обнаружили прелюбопытнейшую скалу с некими письменами. Они ясно давали понять, что ранее на этом месте находились ценнейшие образцы неизвестного науке вещества, которое могло совершить переворот в генетике, вещества, способного видоизменять гены. Позже был обнаружен прекрасно сохранившийся во льдах труп моряка. На его могильном камне было высечено название судна, на котором он прибыл. И, как оказалось, один из его товарищей все же уплыл обратно. Позже обнаружился и его личный дневник. Поиски таинственных артефактов начались. Один из них также пытается найти неугомонная Лара Крофт, ее приключения начинаются в Индии.

Ну, как сюжет? Возвращаемся к более насущному. Вот, к примеру, хорошая тема — «Системы сохранения игры в TR 3». Ее и обсудим. Да, именно так, и не иначе, не система, а системы. Ранее игру можно было «засейвить» там, где вам вздумается, и это, несомненно, очень удобно, поэтому в **TR 3**, для вашего удобства, можно будет делать то же самое. Но это только первая система сохранений. Причем, система сохранений уровня сложности «easy». Тогда как профессионалам предлагается осилить игру с другой системкой, которая весьма сильно осложнит вам жизнь. Ее никак нельзя назвать оригинальной, но для TR, для того чтобы более разнообразить игру, она прекрасно подходит. Заключается она в следующем: в начале уровня расположено несколько savepoint`ов, где вам и предстоит сохраняться. Дальше по уровню они, правда, тоже будут, но в очень маленьком количестве и, к тому же, они неплохо запрятаны. Сложно? Интересно? Ответ на последний вопрос, надеюсь, положителен.

Как и в прошлой части приключений Лары, вам доступны различные средства передвижения: снегоход, каноэ, вагонетка и прочие. Вашей смерти жаждут враги, собранные из предыдущих TR. Их AI (искусственный интеллект), по заявлениям разработчиков, существенно улучшится. Враги более реалистично реагируют на ваши действия, в случае чего, могут даже дать деру (сейчас зарыдаю). В плане AI Eidos и Core ничего более банального наобещать просто не могли, даже если бы постарались.





Что порадует всех поклонников Лары Крофт, помимо новых костюмов (а в TR 3, как вы поняли, их список пополнится), так это новые ее движения. В TR 3 искательница приключений сможет сидеть на корточках, а также передвигаться в таком положении. Можно зацепиться веревкой за что-нибудь и раскачиваться на ней. Если же вас окружили, то Лара может мгновенно ускориться и побежать с максимальной скоростью.



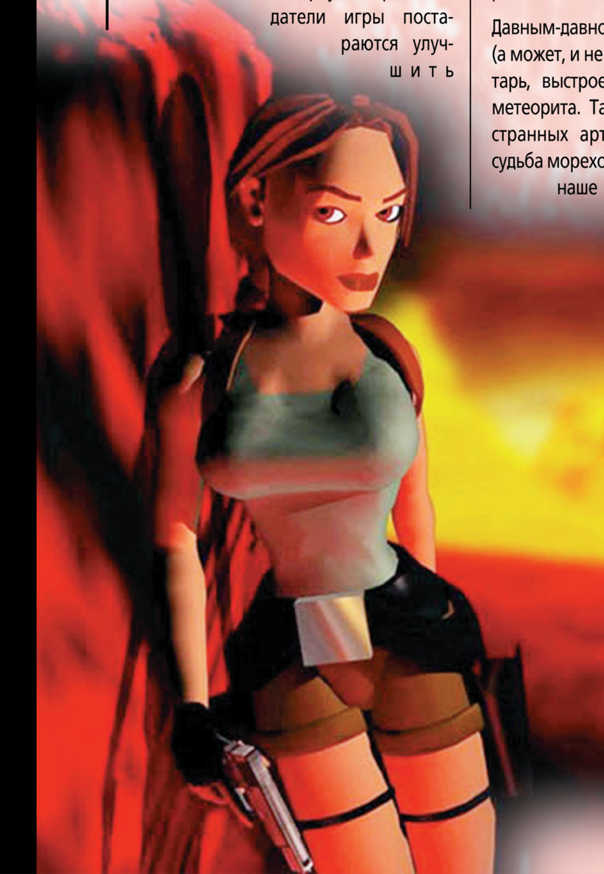
Вот что ждет нас, несчастных, в конце этого года. TR 3 — игра, от которой все фанаты будут без ума, и будут играть в нее и играть. И будут, в подавляющем своем большинстве, считать, что это лучший 3D-action из существующих, и их не переубедишь. Да и не надо. Люди, никогда не любившие TR и ее героиню с треугольным лицом, смотревшие на всю серию ее приключений свысока, скорее всего, останутся при своем мнении. TR 3 не станет великим или эпохальным — для этого он, мягко говоря, слабоват, и можно это сказать уже сейчас. Но в то же время из общей серой массы игр он будет выделяться, и, мало того, я уверен, будет блистать, как и его предшественники. Заслуженный ли этот успех? Сказать пока трудно, давайте дождемся игру, там все будет видно. Предварительные итоги подведены, сделайте предварительные выводы, отдохните, поиграйте в Tetris...

СИ











Star Ixiom

ПЛАТФОРМА:	Arcade, PS
ЖАНР:	shooter
ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
ОНЛАЙН:	www.namco.co.jp
ВЫХОД:	Конец 1998

Дмитрий ПОЛЮХОВ
predator@gameland.ru





Xevious, Galaga, Star Blade производства Namco признаны классикой жанра стрелялок. В этом году компания хочет добиться очередного успеха на этом поприще — анонсирован выпуск продолжения Star Blade — **Star Ixiom**.

Первая часть представляет собой интерактивный видео фильм/стрелялку, т.е. космический корабль «летит» по рельсам, а вы лишь отстреливаете врагов, ну, совсем, как в Rebel Assault.

В новой версии Namco обещает больше интерактивности — будет прямое участие игрока в управлении машиной. Вообще-то, **SI** очень напоминает Colony Wars. Такая же перспектива обзора, да и из игровой концепции, похоже, много позаимствовано. Однако, графика, судя по screenshot'ам, выглядит куда лучше.

Что же нам предлагают разработчики? На небе 25 век (как доживем-то со всеми финансовыми кризисами?), главный герой — пилот Roy Heinick, призванный защитить человечество (держитесь) от инопланетных агрессоров. В его распоряжении будет целых три летательных аппарата (в первой части был один), а также три режима игры. В Training игрок сможет ознакомиться с азами пилотирования и получить первичные знания об управлении. Command предлагает небольшие миссии, по выполнению которых вас переносят на следующий уровень. Однако на этом Namco не остановилась и предлагает еще один режим — Conquest.

Вот здесь-то и начинается самое интересное. Игра меняет жанр на strategy/shooter (ну, так уж обещают), а вас помещают в середину развивающегося в реальном времени конфликта. Стратегия и накопленные в предыдущих режимах навыки уничтожения врагов обязательны для достижения победы. Наградой будут прекрасные (а что еще ждать от Namco) видео ролики.

Во время игры можно переключаться между видом из кабины и картой. На ней показываются базы свои и





противника, позиции кораблей, а также точки перехода в гиперпространство, которые переносят вас к местам схваток с врагами. Далее нужно указать «своим», где располагаться и кого атаковать, и в бой! Эдакий Wing Commander, но задания игрок может выбрать сам.

Star Ixiom должна появиться в Японии в конце года, тогда и посмотрим, как удалось Namco справиться с поставленной задачей.

СИ

Asteroids

ПЛАТФОРМА:	PS, PC, N64
ЖАНР:	стрелялка
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Quickdraw
ОНЛАЙН:	www.activision.com
ВЫХОД:	Конец 1998

Дмитрий ПОЛЮХОВ
predator@gameland.ru

В последнее время вошло в моду заново выпускать старые (времен зарождения индустрии видео игр) хиты на новые платформы. Разработчики избрали для себя два возможных пути переноса этих игр.

Известные компании Namco и Midway выпустили сборники, куда вошли их самые известные игры, на которых они сделали себе имя. Никаких изменений в графику, звуковое оформление внесено не было — все оставлено как в оригинале. Ценность эти сборники представляют для ретрогеймеров, а для избалованных обладателей N64, PSX этого мало.

Поэтому-то есть и другой путь, который избрала компания Activision. Взяв за основу громкое имя и концепцию старого хита, переделать его с использованием новейших технологий. На счету Activision уже есть ремейки на Pitfall и Battlezone. Теперь на очереди **Asteroids**.

В далеком 1980 году компания Atari выпустила одну из своих самых успешных игр — Астероиды. Популярность была столь велика, что ее перевели на множество игровых приставок, было сделано огромное количество подражаний, например, Blasteroids, одним словом, ХИТ.

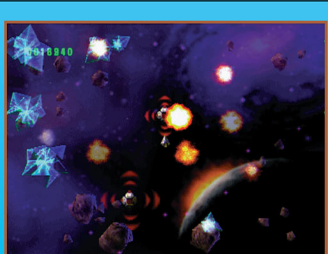
Но то, что 18 лет назад выглядело круто — черно-белая графика, треугольничек — корабль и кружечки - астероиды, сегодня вообще не смотрится (но играется!), поэтому ремейк будет в 3D (фанфары!).

Основной смысл игр прост. Вы — пилот космического корабля, который должен очистить сектор пространства от хаотично летающих астероидов. При попадании они разваливаются на части, которые опять нужно уничтожить. Вам также будут мешать НЛО и конкуренты. А что с ними делать? Уничтожить! Просто, но весело.

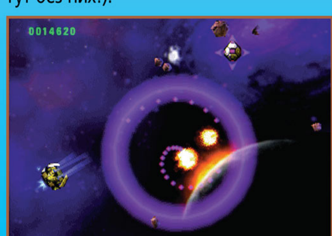








В новой версии концепция осталась без изменений, однако, уровни стали трехмерными, что добавляет новые ощущения. Уровни объединяются в миры, а в конце каждого мира — босс (ну, не могут без них!).



Вам предоставят три различных корабля, кучу разного вооружения, а также запрячут в каждом мире свое секретное оружие астероидно-конкурентного уничтожения.

Как и в Pitfall, в игре будет скрываться и оригинальная версия **Asteroids** — сравните, если найдете.

Естественно, будет множество полных драматизма спецэффектов, а также видео вставки. Да, нельзя забыть и о мультиплеере, который будет в форме deathmatch вестись на одном экране.

Игра обещает получиться веселой и интересной, ведь ее прародитель — хит всех времен и народов, а успехи Activision в области создания ремейков и мода этого года на астероиды в кино лишь помогут ей в этом.

СИ

Seven Kingdoms 2

Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	Interactive Magic
РАЗРАБОТЧИК:	Enlight Software & Trevor Chan
ОНЛАЙН:	http://www.imagicgames.com
ВЫХОД:	весна 1999

В древние времена семь наций жили со страхом в сердцах под гнетом племени существ, имеющих себя Fryhtans. Эти отвратительные существа занимались настоящей охотой на людей, не давая возможности цивилизации выйти из эры тьмы и хаоса.

Но затем пришли семеро Героев, которые сумели объединить разрозненные и слабые племена людей для борьбы с врагом. Герои подняли из пепла разрушенные города и воздвигли заново пришедшую в упадок империю. Тем не менее, каждый из Семерки непрерывно вел ожесточенную войну против других Героев, для того чтобы полностью захватить власть над миром. Но перед лицом общей опасности, перед Fryhtans, властители по-прежнему сохраняли альянс.

Новая эра вступила в свой рассвет. Исследователи открывали новые земли, и дикие племена переходили под знамена империи. Цивилизация росла и ширилась, когда внезапно на горизонте замаячила новая угроза...

Fryhtans, некогда мало чем отличавшиеся от тупых и прямолинейных животных, стали демонстрировать первые проблески интеллекта. Раса этих жестоких существ начала быстро расселяться по территориям семи королевств и была подобна лесному пожару. Над народами альянса нависла смертельная угроза...

Смогут ли Королевства найти достойный ответ на эту угрозу? Смогут ли они уцелеть в борьбе не только против общей угрозы, но и в бесконечных междоусобицах? Землям альянса нужен лишь один властитель...

Такова предыстория, каковы же технические подробности? По всей видимости, легендарный создатель Capitalizm Тревор Чан решил немного приукрасить экономико-дипломатическую модель, добавить юнитов, строений... Но никаких кардинальных шагов (по крайней мере, на данный момент) не планируется.

Честно говоря, перспективность проекта **Seven Kingdoms 2** находится под большим вопросом. Уж если год назад первая часть игры не слишком уж выразительно смотрелась на фоне Age Of Empires или Total Annihilation, то ситуация через полгода (релиз запланирован на весну 1999 года) явно не станет более благоприятной. Поэтому пока нет большого смысла готовить статью большего объема, нежели эта. Но, обещаем, если вдруг **Seven Kingdoms 2** начнет трансформироваться во что-либо более любопытное, то мы обязательно дадим вам знать.



СИ

Blue Stinger

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	adventure/action
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РАЗРАБОТЧИК:	Climax
ОНЛАЙН:	www.sega.co.jp/dreamcast
ВЫХОД:	конец 1998

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Старый друг лучше новых двух. Именно этой пословицей можно охарактеризовать процесс по возвращению к Sega всех старых партнеров, который мы все сегодня можем наблюдать. К недавнему аутсайдеру игрового мира уже вернулись или возвращаются практически все ее былые соратники, в том числе и английская Core Design, готовящая для Dreamcast сразу четыре проекта, и японский Capcom, разрабатывающий для новой консоли более полудюжины игр, да и американские Midway с Acclaim'ом также не отстают от этого процесса. Но, кроме этих крупных компаний, Sega за свою долгую жизнь смогла приблизить к себе и целый ряд небольших, но безумно талантливых японских разработчиков, таких, как Treasure, GameArts, WARP и Climax. И пока первые две из вышеперечисленных команд только лишь готовятся объявить о своих проектах для Dreamcast, WARP и Climax уже успели продемонстрировать свою поддержку этой перспективной консоли. Но если WARP со своей D2, а также довольно умелой, хотя и спорной маркетинговой политикой, уже успел привлечь к себе внимание прессы и японских игроков (D2 с момента ее анонса постоянно держится в десятке самых ожидаемых в Японии игр), Climax только начинает свой тернистый путь по раздуванию шумихи вокруг разрабатываемого ею проекта **Blue Stinger**, издавать и продюсировать который взялась сама Sega.















Для тех же из вас, для кого имя Climax является пустым звуком, мы напомним, что «перу» этой команды принадлежат одни из самых интересных и при этом недооцененных в свое время произведений в приключенческом жанре, Landstalker для MegaDrive и Dark Savior для Sega Saturn. А для миллионов владельцев PlayStation создатели **Blue Stinger** должны были запомниться по ролевой игре Alundra, над созданием которой, по заказу Sony, трудился основной костяк Climax. Но все эти вышеперечисленные произведения, как бы хороши они ни были, страдали одной очень неприятной особенностью, а именно устаревшим для своего времени дизайном. И именно благодаря такому неприятному моменту, безумно интересный Dark Savior с его серьезным сюжетом и целым рядом нововведений в игровом процессе, и затягивающая Alundra с ее великолепным, выверенным до мелочей построением, не смогли привлечь к себе того внимания, которого они действительно заслуживали. Однако их новый проект, трехмерное приключение **Blue Stinger** для Dreamcast, вряд ли будет ждать такая же участь, если, конечно, Climax за последнее время не смог растерять все свои навыки по созданию игр. Достаточно посмотреть на сопровождающие эту статью скриншоты, чтобы сделать вывод, что с дизайном и графикой у **Blue Stinger** пока все в порядке. Также у данной игры не должно будет возникнуть проблем и с сюжетом, который будет играть в ней далеко не последнюю роль. Все дело в том, что в деле создания этого произведения Sega и Climax помогают два известных американских деятеля кинематографа. Так, над историей **Blue Stinger** и над приданием проекту кинематографического вида сегодня работает один из создателей таких кинолент, как The Mask и Mars Attacks, а над дизайном врагов трудился некий специалист в этой области, прославившийся своей работой в фильме Beetlejuice. Одним словом, если бы мы знали об этом проекте чуть-чуть больше, то мы бы, наверно, легко могли поместить **Blue Stinger** в раздел потенциальных хитов. А на данный момент об этом совместном проекте Sega и Climax нам известно лишь следующее.









Итак, действие игры происходит в недалеком будущем, а точнее — в начале двадцатых годов следующего века. В двухтысячном году в Мексике происходит чудовищное землетрясение, в результате которого от материка отделился остров, изучение которого не дало никаких результатов. Все дело в том, что экспедиции, которые были туда посланы американским правительством, заканчивались провалом, и вскоре об этом новообразовании все постарались забыть. Но, к сожалению, этот таинственный остров через 17 лет вновь напомнил о себе, наградив центральную Америку кучей рожденных на нем монстров. Вашей же задачей как раз и станет разрешение загадки этого острова и освобождение мира от надвигающейся угрозы. Кроме этой предыстории, нам также стало известно, что в данной игре будет задействовано, как минимум, четыре персонажа: три человека и одна... фея. По своему игровому процессу данный проект, вроде бы, будет относиться к популярному ныне жанру приключений с элементами action в духе Resident Evil. Крупнейшим же отличием от последнего в **Blue Stinger** станет то, что все действие игры будет проходить в полностью трехмерном мире, и не только в закрытых помещениях. Чем же еще будет отличаться этот проект от своих предшественников, нам пока не ясно, но уже вскоре мы надеемся получить ответ и на этот вопрос.



Подводя итог, стоит отметить, что сегодня на **Blue Stinger** мы возлагаем большие надежды в основном потому, что все предыдущие произведения от Climax отличались интересным сюжетом и добротным игровым процессом. А тот факт, что в этот раз Climax не забыл и о потрясающей графике и интересном дизайне, позволяет нам надеяться, что **Blue Stinger** ждет счастливая судьба.

СИ

Space Station: Silicon Valley

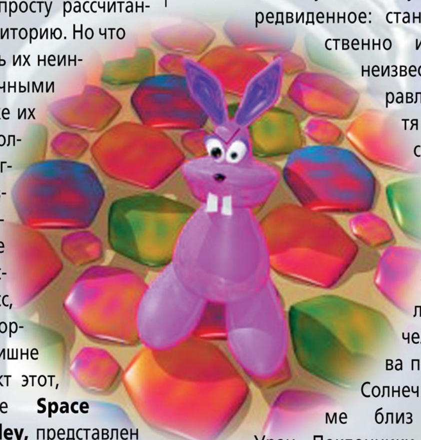
ПЛАТФОРМА:	Nintendo 64
ЖАНР:	action/puzzle
ИЗДАТЕЛЬ:	Take 2 Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	DMA Design
ОНЛАЙН:	www.dma.co.uk
ВЫХОД:	октябрь-ноябрь 1998

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Nintendo 64, вероятно, с большой долей уверенности можно назвать самой «веселой» игровой консолью среди ныне существующих. Наибольшую часть продукции, выпускаемой для нее, составляют

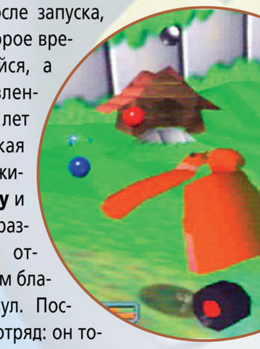


игры, которые принято считать несерьезными или попросту рассчитанными на детскую аудиторию. Но что прекрасно — назвать их неинтересными и скучными нельзя. К октябрю же их список должен пополниться еще одной игрой, призванной вызвать у игрока приступы смеха, а также обеспечить интересный игровой процесс, не позволяющий оторваться от нее. Нелишне заметить, что проект этот, носящий название **Space Station: Silicon Valley,** представлен европейским разработчиком, в данном случае британской DMA Design, а это встречается не часто, и из разработчиков старого света радует нас в основном только Rare. Впервые продукт был анонсирован еще в 1996 году, но по различным (вряд ли уважительным) причинам откладывался, и только в конце сего года, обретя издателя в лице Take 2 Interactive, его, наконец-то, завершат и выставят на суд обладателей приставок.



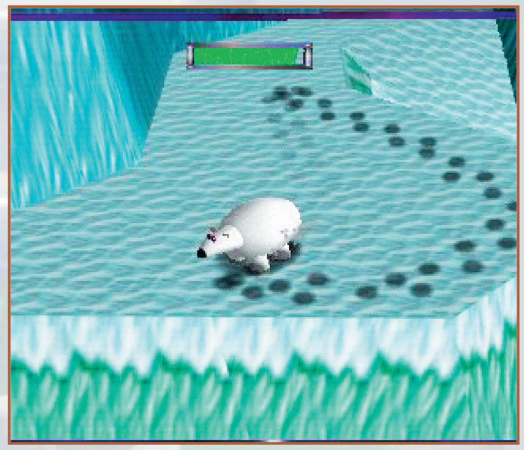


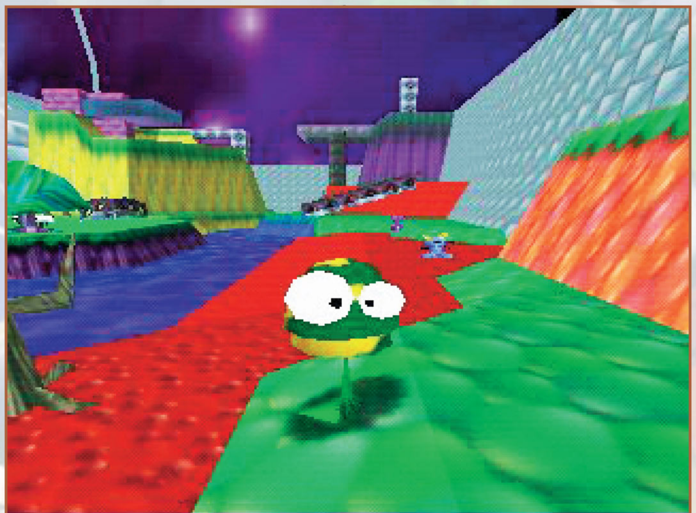
Предыстория игры нельзя сказать чтобы оригинальна, но интересна тем, что при ближайшем рассмотрении оказывается ничем иным, как пародией и издевательством над одним из самых известных и удачных фантастических сериалов — Babylon 5. В 2701 году правительство нашей маленькой планетки приняло решение о строительстве огромной космической станции под названием «Силиконовая Долина» (Silicon Valley). По сути, это был (точнее будет — XXVIII век все же) целый город, запущенный в космос, заполненный искусственными формами жизни, эксперимент ученых, попытка создать искусственную модельку нашей планеты. Странно, но станцию отстроили без особых проблем, перебоев с финансированием не было, все, в общем, путем. Но случилось непредвиденное: станция таинственно исчезла в неизвестном направлении спустя всего-навсего семь секунд после запуска. А в 3741, спустя всего лишь тысячелетие, снова появилась в Солнечной системе близ планеты Уран. Поклонники Babylon 5 теперь, наверное, со мной согласятся, что все это очень напоминает историю со станцией Babylon 4, исчезнувшей спустя сутки после запуска, но через некоторое время объявившейся, а потом отправленной на тысячу лет назад. Некая группа обнаружила **Silicon Valley** и послала на нее разведывательный отряд, который там благополучно сгинул. Послали еще один отряд: он тоже пропал. Послали третий отряд — те же последствия. Правительство развлекалось таким образом до тех пор, пока не запороло пять разведгрупп, а после остановилось на достигнутом - лень было тратить деньги на новые операции. Решили подыскать решение подешевле (денежный кризис, наверное, на планете наступил - средств катастрофически не хватает). И нашли. Им оказался великий космический герой Dan Danger в компании со своим роботом-помощником Evo. Evo - андроид, умный до истерики, никогда не ошибается, не пьет, не курит и не ругается матом (хотя насчет последнего ручаться не могу). Но именно ему повезло меньше всех: во время проникновения на станцию наш робот повредил свой корпус. Повредил настолько, что функционирующим остался только основной микрочип, память же свою Evo успел загрузить в компьютер, находящийся на станции. Хоть и робот, а инстинктом самосохранения обладает будь здоров каким. Теперь, для нормального функционирования, ему нужно какое-нибудь «тело», корпус другого андроида, пусть даже самого примитивного. А таких на станции огромное количество.











Вообще-то весь игровой процесс в **Space Station: Silicon Valley** поставлен именно на временных «вселениях» микрочипа в различных представителей андроидо-животного мира. Станция ведь заселена роботами, повторяющими земную фауну, то есть вы запросто сможете встретить какого-нибудь медведя или корову. Именно к этим несчастным вам и придется, управляя помощником Dan`a, подключаться и использовать их в своих целях. Животных придется менять постоянно, так как продукт DMA Design представляет собой не обыкновенную платформенную бродилку, пусть и с некоторыми оригинальными и интересными моментами, а весьма любопытную вещицу, в которой очень большую роль играют головоломки, и без их решения пройти игру просто невозможно. И как раз для каждой новой головоломки придется влезать в подходящее «тело», и только с его использованием можно рассчитывать на положительный результат. Существа для использования, что радует, в большинстве своем очень забавны. Что вы, например, скажете, когда очутитесь в шкуре маленькой мышки на колесиках?









Графически игра не будет чем-то выдающимся, но и отвращения, вроде как, тоже не должна вызывать. А вот звуковое сопровождение, судя по всему, будет просто прекрасным, мелодии должны напоминать слышанное ранее в мультиках серии Pink Panther. Короче, скоро нам в руки попадет оригинальная и веселая игрушка, которая обязательно порадует владельцев Nintendo 64.



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	классическая real-time стратегия
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Westwood Studios
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-100, 16 MB RAM 4x CD-ROM, Win'95/98
ОНЛАЙН:	www.dune2000.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	StarCraft, WarCraft II Platinum

Dune 2000: Long Live the Fighters

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Dune 2000 в своих прекрасных заставках смогла не только поставить точку на всех ранее поставленных вопросах, но и продвинула сюжетную линию, превратив ее в полноценный компонент игры.

«Ваши любимые чипсы! Но теперь еще вкуснее, еще меньше калорий и намного больше хруста!» — орет с экрана нагловатый любитель хрустящего лакомства. «А кожа станет еще нежнее,» — нашептывает на ухо умопомрачительная красотка, уговаривая купить какой-нибудь крем, на 25% лучше омолаживающий личико владелицы. «А новая модификация нашей жевательной резинки, — уверяет профессор из модельного агентства в ослепительно белом халате на фоне неестественно чистого и красивого зубоврачебного кресла, — намного лучше защищает от кариеса, чем даже старая». «Наши новые процессоры быстрее и мощнее, и поэтому человечки будут скакать еще веселее,» — радостно сообщают разноцветные титры, комментируя действия группы безумцев, пустившихся в дикий пляс. Выключаем телевизор.

Некоторые называют это техническим прогрессом, а кое-кто — лишь еще одним способом вынуть деньги из кармана потребителя, завлекая его примерно такими образчиками рекламного творчества. Трудно было бы ожидать от игровой индустрии чего-то другого. Рынок игр почти не отличается от кинорынка или же рынка жевательной резинки — везде действуют одни и те же принципы. А накопленный опыт передается с той же легкостью, что и простуда осенней порой.

Westwood Studios открыла новую страничку истории компьютерных игр в 1992 году, в тот день, когда мир увидел Dune 2, игру, которая стала образцом для подражания многих и многих разработчиков и издателей. Удивительное дело, Dune 2 не была первой в своем жанре, но обладала совершенно уникальной моделью построения игрового процесса. Строительство базы, сбор ресурсов, карта, ландшафт, боевые единицы, динамичность сражений — все это стало причиной не просто поголовного подражания высокому идеалу со стороны многих и многих создателей игр, а перенеслось в их творения ровно в том же виде, как и у Westwood. И, пожалуй, истоки теперешнего повсеместного «клонирования» надо искать именно здесь. Отнюдь не кризис идей заставил разработчиков пойти по стопам Dune 2, просто концепция тогда казалась настолько идеальной, что ничего другого, по крайней мере, в рамках жанра, создатели игр и помыслить не могли. На их долю осталось лишь внесение многочисленных дополнений.

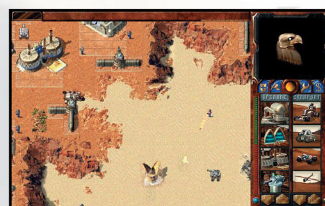
Спустя шесть лет, в 1998 году, будучи оставленной ближайшим конкурентом Blizzard в позиции догоняющей стороны, Westwood решилась на странный и очень интересный шаг — вместо того, чтобы ответить на StarCraft своим явно запаздывающим Tiberian Sun, компания предпочла ошарашить общественность римэйком основателя направления в жанре — старой доброй Dune 2. В то время, как тысячи писем от фанатов Dune 2 умоляли Westwood сделать продолжение суперпопулярной игры, сами ее создатели были далеки от того, чтобы дать народу новую Dune. Однако такие мысли явно циркулировали внутри компании, но Westwood, ведомая изо всех сил пытающей выкарабкаться из своей незавидной ситуации Virgin, для начала решила устроить пробу грунта — выпустить одновременно со StarCraft новую версию Dune 2, причем переделанную под движок Red Alert. И тогда уж посмотреть, насколько дорога игрокам память о самой любимой real-time стратегии, заодно несколько подпортив триумф ребятам из Blizzard, оттянув часть продаж StarCraft на свою **Dune 2000.** Как это часто бывает с Westwood, первоначальный замысел довольно-таки быстро переродился в несколько более крупный проект, чем планировалось ранее. Если первоначально Westwood планировала просто адаптировать изначальную Dune 2 под новый движок и ограничиться лишь перерисовкой юнитов и интерфейса, то постепенно команда разработчиков решила поработать над оригиналом потщательнее, изменить и добавить миссий, задействовать в игре широкомасштабную сюжетную линию, на реализацию которой когда-то у Westwood просто не было достаточных ресурсов, заснять новые видео ролики, иными словами, довольно-таки серьезно переделать изначальный вариант. Разумеется, все это серьезно отодвинуло сроки выхода игры, и состязаться со StarCraft, и уж тем более мешать ему править миром **Dune 2000** уже не сможет — эта задача вновь оказалась взвалена на Tiberian Sun. Однако все эти обстоятельства меркнут в сравнении с тем результатом, который Westwood выдала нам в финале.

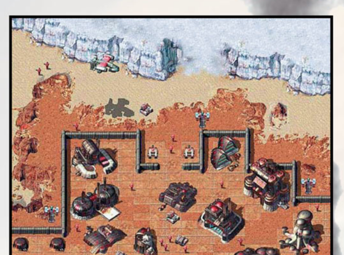
Впечатления стародавнего поклонника Dune 2 при виде обновленного варианта вполне сравнимы с чувствами почитателя «Звездных Войн», двадцать лет спустя после премьеры Star Wars увидевшего Special Edition, улучшенный и дополненный вариант, который с таким триумфом прошел в прошлом году по всему миру. Идея Westwood была полностью почерпнута из успешного опыта Джорджа Лукаса, только, в отличие от фильма, игра визуально изменилась значительнее.





При виде желто-оранжевых просторов **Dune 2000** с классическим видом сверху иной почитатель StarCraft, уже избалованный и изометрической проекцией, и полупрозрачностью, и псевдотрехмерностью, наверняка усмехнется. И это, по-вашему, ответ великой Westwood на StarCraft? Поклонник Dune 2 воспримет все иначе — взор его затуманится, в глазах заблестит непрошеная слеза, и яркие вкрапления спайса в песках, деловитое и важное передвижение песчаного червя Шаи-Хулуда по своим владениям покажутся ему самыми совершенными изображениями на свете. Но это момент первого знакомства, который хоть и важен, но все же не определяет дальнейшего хода дела. Постепенно мы начинаем сталкиваться с элементами, которые отличаются от тех, что каждый запомнил, играя в Dune 2 шесть лет назад. Westwood полностью перерисовала здания, придумала новый дизайн для юнитов и серьезно измени-







ДОСТОИНСТВА

Грамотно построенные кампании, возрожденная и в значительной мере пересмотренная сюжетная линия, отличные заставки, правильная адаптация интерфейса.

НЕДОСТАТКИ

Графическое оформление, несмотря на улучшения, все же далеко от стандартов сегодняшнего дня, многопользовательский режим построен слабее, чем у основных конкурентов.

РЕЗЮМЕ

Пририсовав три ноля к названию игры, Westwood, тем не менее, представили на суд далеко не «пустой» продукт. Первый же серьезный проект по переделке старых хитов можно признать вполне удачным.

7.0

1	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



ла игровой процесс, сдвинув планки баланса. Я бы сказал, что адаптация прошла успешно, но кто-то из рьяно охраняющих исторические устои любителей Dune 2 со мной не согласится и по-своему окажется прав. Новшества Westwood в **Dune 2000** почти полностью позаимствованы из сериала Command & Conquer, и поэтому всем игрокам давно уже знакомы. Другой вопрос, насколько они уместны в мире Арракиса. Самое значительное нововведение — инженеры, захватывающие вражеские здания. Westwood настолько увлеклась идеей переселения обитателей C&C в Dune, что специально переориентировала несколько миссий в игре именно для выполнения этими подразделениями своих функций. Пожалуй, общего баланса это не нарушает, и, к тому же, все уже давно привыкли к их присутствию в стратегиях от Westwood. Использование инженеров ведется по модели C&C, то есть любое здание захватывается лишь одним «специалистом», а не несколькими, как в Red Alert.

Смещение баланса, по всей вероятности, осуществленное Westwood с той целью, чтобы как можно лучше противопоставлять три имеющихся расы в multiplayer, тоже пошло игре на пользу. В целом разделение между тремя сторонами прошло по двум основным параметрам — толщине брони юнитов и их скорости. Соответственно, харконенны получились в результате самой медлительной, но самой бронированной расой, а ордосы, соответственно, самой быстрой, оставляя любителей справедливости и равенства атридесов где-то посередине. Разумеется, сохранены и специальные возможности наций — все старые любимые юниты в игре присутствуют. Надо сказать, что Westwood в своих изменениях и колебаниях игровой системы коснулась лишь низа, первых технических уровней, внося изменения в состав пехоты, легких танков и так далее. Вершина же — Devastator-Sonic Tank-Deviator — осталась неприкосновенной. Как всегда, Devastator — самое прямолинейное оружие, использование Sonic Tank требует недюжинного умения, дабы не нанести вред собственным юнитам, а Deviator используется лишь в особых ситуациях и также требует чуткого управления. Из других моментов стоит отметить, что великая и ужасная Death Hand харконенов стала значительно слабее, но отныне попадает намного ближе к намеченной цели, ну, а атридесовские фримены в крупномасштабных боевых действиях без ограничений со стороны ресурсов вообще практически бесполезны. Все проведенные Westwood модификации позволили, наконец-таки, говорить о том, что расы в игре сбалансированы, и каждая рассчитана на определенный тип игрока.

Долгожданный multiplayer, пожалуй, является одним из самых симпатичных «бонусов», преподнесенных создателями игры. Несмотря на то, что многопользовательский режим практически целиком позаимствован из Red Alert, кое-какие новшества, придающие игровому процессу особый Dune'вский колорит, имеются и здесь. Прежде всего, это, конечно, черви, доставляющие немало хлопот как компьютерному, так и живому игроку. Поведение их, особенно при выставлении показателя worms на high, становится практически непредсказуемым, и поэтому всем участникам игры приходится внимательнейшим образом следить за своими туповатыми харвесторами и войсками, расквартированными в песках. Кстати, пешие прогулки по спайсовым полям для пехоты весьма небезопасны, и это связано не только с вероятностью появления червей. Одновременное участие во многопользовательском раунде дозволяется шести игрокам, развитие, как и в Red Alert, определяется заранее выставленным параметром технологического уровня — за эту идею Westwood уже не раз заслуженно хвалили, так что убирать новшество из своих игр компания, похоже, не собирается. Отдельный вопрос — появление на поле в хаотическом порядке ящичков с power up'ами. Несмотря на то, что многие игроки находят процедуру сбора бонусов забавной, многим другим она представляется как вмешательство в разборку между участниками игры извне, некий вариант послабления реалистичности. В **Dune 2000,** как, впрочем, и в других играх Westwood, эта функция совершенно свободно выключается. В целом же multiplayer-режим получился вполне интересным, и так любимая многими динамика в стратегиях от Westwood имеется и в **Dune 2000.** С другой стороны, для серьезного игрока, испытавшего прелести Battle.net и всех предоставляемых этой службой Blizzard услуг, того, что предлагает в очередной раз Westwood, может оказаться недостаточно, и вполне возможно, для multiplayer большинство все же предпочтет StarCraft на Battle.net.

Всех игроков, когда-либо испытавших свои силы за прохождением Dune 2 и знакомых с содержанием книг Фрэнка Херберта, всегда интересовало множество вопросов. Возникали они довольно-таки просто — нестыковки сюжета книг и самой игры частенько оказывались весьма прозрачны — Westwood в те далекие годы не очень-то заботилась о поддержании сюжетной линии, модуляции каких-то сложных переходов или, Боже упаси, поднятия философских проблем. Однако по прошествии долгого времени игровая индустрия серьезно выросла, и теперь к ней относятся серьезно не только создатели кинофильмов или мультсериалов. Даже великолепно раскрученная игра с дырами в сюжете и проблемами со здравым смыслом рано или поздно начнет испытывать серьезные трудности, и в конечном счете будет быстро забыта. Кажется, этим летом Голливуд осознал, что откровенная сценарная халтура, основывающаяся только на спецэффектах, уже далеко не так увлекает зрителя, как несколько лет назад. Вполне возможно, создатели компьютерных игр поняли это еще раньше. **Dune 2000** в своих прекрасных заставках смогла не только поставить точку на всех ранее поставленных вопросах, но и продвинула сюжетную линию, превратив ее в полноценный компонент игры. И пусть игра встретила неоднозначную оценку как у прессы, так и у покупателей, для римейка (каких, по всей видимости, теперь будет делаться немало) она выполнена на редкость хорошо — отсюда и наша оценка. А настоящей Dune 3 (000) нам еще ждать и ждать...

СИ



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	гонки
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 16 MB RAM 4-х CD-ROM, требуется 3D-акселератор, совместимый с Glide или Direct 3D. Из Voodoo Graphics рекомендуется Voodoo 2 с 12 MB RAM.
ОНЛАЙН:	www.needforspeed.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Sega Rally 2 и другие гонки на игровых автоматах

Need for Speed 3: Hot Pursuit

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Третья версия популярной и уважаемой серии, полгода отсидевшись на PlayStation, пришла на рынок PC, и смогла полностью изменить наши представления о том, какой должна быть настоящая гонка.

Обычная политика обыкновенного издательства. Выпускаем игру на какой-либо платформе, «снимаем сливки успеха», а потом переводим тот же продукт на все, что имеется на данный момент в индустрии. А поскольку имеется на данный момент немного, и для всех существующих платформ пришествие хитов в высшей степени приветствуется, то сопоставимый успех ждет игру на всех фронтах. Даже если она за время перевода не приобретет ничего нового, кроме поддержки 3D-акселераторов. А вот и еще один вариант — выпуск продукта одновременно на всех доступных платформах. Тоже весьма выгодное занятие — надо лишь заставить разработчиков пустить часть бюджета на поддержку смежных отраслей перевода. И заречься их гарантией, что на всех выпускаемых платформах игра будет выглядеть не хуже, чем на остальных. А даже если и будет — не так-то и важно, ведь главное — это игровой процесс, не правда ли? Вариант эксклюзива почти не рассматривается — на такое пойдут лишь владельцы платформ, такие, как Nintendo, Sega или же те издатели, которые уверены в том, что абсолютно все их расходы многократно окупятся благодаря продажам на той же единственной PlayStation — классическим примером здесь служит Square и, может быть, отчасти Namco. Речь здесь, конечно же, идет о «переводимых» играх, то есть о тех, что отвечают среднестатистическим вкусам массовой аудитории тех или иных платформ. Иначе говоря, гонки, спортивные игры, графические адвенчуры и 3D Action можно переводить с платформы на платформу практически безболезненно и безо всякого риска. Что же касается стратегий, файтингов и RPG, то в каждом случае вопросы решаются особо. Рассмотрев детально все эти схемы, приходишь к выводу, что именно так и работает современная игровая индустрия, что исключений быть не может и что именно таким образом издатели могут получать максимальную прибыль. Однако, как всегда, получается, что всю систему разрушает один единственный пример. Который на этот раз привела всему миру все более значительная компания Electronic Arts, не разучившаяся, несмотря на свои колоссальные размеры, до сих пор принимать правильные решения.

ДОСТОИНСТВА

Отличная графика, выдающийся дизайн трасс, во-многом измененная со времен PS-варианта концепция, возможность дополнять игру новыми элементами.

НЕДОСТАТКИ

Некоторые проблемы, присущие версии на PlayStation все же остались и на PC. Чрезмерное заигрывание разработчиков с бликами на машинах.

РЕЗЮМЕ

Лучшая гоночная игра на PC. (и точка)

9.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Услышав об анонсе знаменитой **Need for Speed III** на PC, мы немедленно решили, что EA просто-напросто собирается осуществить стандартный перевод хорошей гонки с PlayStation, добавив кое-какие спецэффекты и поддержку модных 3D-акселераторов. И продать много-много копий, затратив при этом минимум усилий. Единственное, что несколько смущало, это сроки, за которые компания планировала осуществить перенос **NFS3** на PC — более чем полгода с момента первого анонса — сроки для расторопной и умеющей считать деньги EA очень и очень значительные. Уже тогда EA можно было заподозрить в том, что новая версия **NFS3** будет значительно отличаться от оригинала. Все сомнения были рассеяны компанией в момент первого показа во время выставки E3 в конце мая. Совершенно неожиданно игра заняла на стенде EA одно из центральных мест, оттеснив даже такие общепризнанные хиты, как Alpha Centauri или SimCity 3000. Конечно, километровых очередей на новинку не выстраивалось, и в обморок при виде **NFS3** люди не падали, но хорошее впечатление на них, а особенно на представителей прессы игрушка, несомненно, произвела. И вот в сентябре, точно по расписанию, она, наконец, появилась и дала повод для написания этого обзора.

Если вы помните, то еще весной этого года обзорная статья об **NFS3** на PlayStation уже появлялась на страницах нашего журнала. Тогда, после длиннейшего перечисления всех ее достоинств, автор (по неслучайному совпадению обстоятельств им оказался ваш покорный слуга) пришел к выводу, что **NFS3** можно назвать лучшей гонкой на приставках. Оценка также была весьма высока — что-то около 9 баллов. Сегодня, спустя полгода и после двух недель напряженного общения с новинкой, я могу сказать, что все достоинства версии на PlayStation третий NFS сохранил. Посему в целях экономии жизненного пространства особенно распространяться на их счет не буду, намечу лишь кое-какие рамки и подробнее остановлюсь на отличиях «нового NFS» от «старого».

Главным достоинством тогда еще PlayStation'овской игры **Need for Speed III** были, как это ни странно, трассы. Нет, не революционный режим Hot Pursuit, не грамотно подобранный баланс между автомобилями, не популярная торговая марка и даже не весьма мощный графический движок. Не случайно среди разработчиков гонок на игровых автоматах так сильно ценятся именно дизайнеры трасс. Совершенство поворотов, единение природы и урбанизированных участков, правильная постановка освещения, не раздражающие заносы — все эти важнейшие элементы игры находятся именно в руках дизайнера. И, похоже, у Electronic Arts, а точнее, у канадской студии Pioneer Productions, которая занималась созданием игры, такой замечательный дизайнер появился. Созданные им пять миров, по которым в игре проложено девять различных трасс, настолько гармоничны и совершенны, что им позавидовала бы практически любая гонка даже на игровых автоматах, не говоря уже о PC, где зачастую графическая сторона очередной гонки напрочь выбивает из разработчиков всю фантазию и бодрость духа. Дизайнер в **NFS3** умудрился уместить в десяток круговых асфальтированных дорожек чуть ли не «энциклопедию американской жизни» — в игре вы найдете и заснеженные горы с небольшими поселками на склонах, тоннелями и канатными дорогами; и просветленную необычной архитектурой скоростную магистраль, пролегающую по океанскому берегу; лесную полосу опять-таки в гористой местности, испещренную холмиками, пригорками и «местными достопримечательностями» в виде знаменитого булыжника при выходе из поворота, обнесенного милой оградой; извилистую трассу, проложенную по самым настоящим прериям Дикого Запада с легким заездом в Кордильеры к знаменитым каньонам, только что без индейцев, но зато с красивейшим подземным храмом, мимо колонн которого проносишься с гигантской скоростью, в буквальном смысле ощущая себя неким божеством, осматривающим владенья; наконец, гигантский, вечно беспокойный мегаполис, предстающий исключительно в вечерних красках, странный микс из видов Нью-Йорка, Лос-Анджелеса и фантазий на тему Blade Runner. На каждой трассе есть своя изюминка, место, мимо которого хочется проехать еще и еще. Приятнее всего то, что перенос игры на PC не только не нарушил хрупкого баланса, но и укрепил его, подправив виды отличной графикой, весьма примечательными световыми эффектами (особенно на исходе Atlantica — ах, это голубоватое свечение городских фонарей...), а также, разумеется, пресловутой поддержкой 3D-акселераторов. Надо сказать, что соглашение EA с 3Dfx об эксклюзивности всех трехмерных игр для платформ Voodoo на момент выхода **NFS3** все еще не было в силе, так что обладатели, скажем, Riva 128 могут вполне насладиться отличным игровым процессом и без 3Dfx. Кстати, отчасти именно владельцы карт на базе Voodoo и особенно Voodoo2 и будут недовольны PC-версией. Дело в том, что игра, идя на акселераторах марки 3Dfx, использует для своих «трехмерных» нужд всю память акселератора, какую только может достать, и при этом места на изображение интерьеров кабин (который теперь стали в высшей мере интерактивны — на вид влияет даже внешнее освещение), к сожалению, не осталось. Поэтому если на вашем 3Dfx стоит менее 12 Мб памяти, никакого вида из кабин и даже намеков на него в игре вы не увидите. И в то же время обладатели жалкой 4-Мб Riva 128 и уж тем более таких карт, как 8 Мб-I740 или 16 Мб-Riva TNT, вполне могут им наслаждаться без всяких помех.



Однозначных новшеств в PC-версии **NFS3** два — совершенно новый режим Hot Pursuit, в котором игрок играет роль не догоняемой, а догоняющей стороны, для чего в игру встроены версии различных полицейских машин, а также возможность дополнять игру при помощи загружаемых из Интернет модулей. Коллективная игра в Hot Pursuit «команда на команду» по 4 полицейских и гонщика — это, наверное, самая удачная multiplayer'ная находка этого года — ничего более оригинального и захватывающего вы еще не испытывали. При этом быть полицейским порой значительно интереснее, чем обыкновенным преследуемым лихачом — полиция может крутить по трассе, как ей вздумается, устраивать засады, даже расставлять на дороге граблеобразные препятствия — одним словом, именно копы чувствуют себя на трассе королями. Попробовать этот режим если уж не в сети на восьмерых участников, то хотя бы вдвоем на одном компьютере в режиме split screen я настоятельно рекомендую. Что же касается второго решения, то оно также весьма интересно. Electronic Arts явно пошла по тропам Cavedog с ее знаменитыми расширениями для Total Annihilation и намеревается выкладывать на сайт свежий автомобиль чуть ли не еженедельно. Уже первая машина, появившаяся на официальном сайте www.needforspeed.com, вызвала у игроков такой бешеный ажиотаж, что его в конечном итоге после пары часов работы в «раскаленном» режиме пришлось на время отключить. Вместе с каждой машиной прилагается и вид ее кабины, и даже полноценные статистические данные об истории марки и модели, и интерактивным псевдотрехмерным путеводителем по салону — точно так же, как и в самой игре.

Перейдя на PC, **Need for Speed III** практически полностью избавился от недостатков, сопровождавших версию игры на PlayStation. От особенно критично настроенных игроков в адрес EA звучат упреки в том, что компания не потрудилась создать хотя бы одну дополнительную трассу и вместо оных на своем сайте кормит нас дополнительными автомобилями, которых-де и так в игре навалом. Критика, конечно, не беспочвенная, однако учитывая тот факт, что все девять трасс в игре выполнены идеальным образом, этого вам должно вполне хватить на долгие часы и дни гонок. С другой стороны, и это уже абсолютно верно, движок игры был модифицирован лишь с позиций освещения, и поэтому все полигонные недостатки трасс в **NFS3** остались на месте, и, разумеется, деревья из сложенных крест-накрест картонок никуда не исчезли — признаться, это порой серьезно портит вид. Некоторые нарекания вызывает и симуляция полицейской работы — все же полиция ведет себя весьма неестественно. Тем не менее нельзя сказать, чтобы все вышеперечисленное серьезно мешало игроку получить много-много удовольствия от **NFS3**...

Полгода назад **NFS3** на PlayStation удостоился оценки в 9 баллов из 10 возможных, и тогда все приведенные аргументы говорили за эту оценку. Сегодня перед нами значительно улучшенная версия игры, и, казалось бы, она должна получить оценку повыше. Однако взглянув на табличку с резюме, вы увидите в ней все ту же «девятку». Это, впрочем, совсем не значит, что игры на разных платформах мы оцениваем по-разному. Просто прошло уже полгода. А индустрия не стоит на месте — возможно, совсем скоро появится и другая игра, еще более впечатляющая. А по сегодняшним меркам **NFS3** — практически эталон. Практически, но все же еще не совсем... Будем ждать новых творений. **СИ**













ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	мотогонки
ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РАЗРАБОТЧИК:	Rainbow Studios
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 16 MB RAM, 4-x CD-ROM, Win'95/98-
ОНЛАЙН:	www.microsoft.com/games
ВЫХОД:	Конец 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	MotoRacer 2, Manx TT

MotoCross Madness

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Мы долго ждали хорошую гонку со свободой передвижения. Мы дождались. Последний эксперимент Microsoft по совмещению бездорожья с мотогонками оказался весьма удачным.

Странная помесь велосипеда с автомобилем давно не дает покоя человечеству, особенно самой активной его части, предпочитающей управляемость комфорту и скорость удобству. Вечное противопоставление ленивого толстого «автолюбителя» с маломощной клячей, ползущей на своей автоматической коробке передач лихому байкеру, преодолевающему все препятствия на пути даже заставило игровую индустрию, которая, как и кинематограф, пытается наиболее ярко отразить реальное и нереальное, несколько разделить два класса популярных игр. У нас имеются автогонки, и мотогонки. В каждом из поджанров в последнее время появилось несколько новинок. Но сейчас нас интересует лишь та вещица, что была выпущена буквально пару недель назад пока все еще не совсем игровой компанией Microsoft.



Motocross Madness, как следует из названия, похож на его старшего собрата Monster Truck Madness лишь отдаленно. То есть не больше, чем наполовину. Пожалуй, даже меньше. Ведь если MTM был всего лишь обычной гонкой машин с большими колесами по бездорожью, то **ММ** меньше чем сенсацией в жанре мотогонок не назовешь. Забудьте обо всех красивеньких MotoRacer'ах с их милыми плоскими трассами, вечными ограничениями и бордюрами! В **Motocross Madness** вы сможете поучаствовать в настоящей гонке на открытом пространстве, по холмам между небом и землей, в полной гармонии и единении с природой. На свободе. Ощущения от этого примерно совпадают с чувствами старого льва, которого поймали еще в молодости и всю жизнь продержали в зоопарке, а потом вдруг открыли клетку... Особенно радостно то, что ехать можно во все четыре стороны, и порой именно это и хочется сделать. И хотя в **Motocross Madness** и нет ни веселости поединков RoadRash, ни сумасшедшей детализации Redline Racer, эта игра все равно умудряется доставлять гораздо большее удовольствие. И даже надпить Microsoft на коробке ее не портит.

Практически любая гонка обязана своим успехом или неуспехом прежде всего своим трассам, их дизайну, продуманности, правильности расстановки объектов и так далее. Приятно сообщить, что в данном случае правило полностью отменяется. Главный и самый интересный элемент в **ММ** — это игровые режимы, которых, кстати, ничуть не меньше, чем в иной гонке трасс. Под каждый из режимов разработчики создали свою собственную библиотеку треков, а при желании любой может добавить к ним и свои собственные, попросту смоделировав их в очень простом редакторе, прилагаемом к игре. В ММ вы можете принимать участие в заездах как на стадионах, так и на открытой местности, причем если в первом случае все трассы расположены в одной плоскости, и холмики для прыжков на них просто «насыпаны», то во втором вы будете иметь дело с самым настоящим американским бездорожьем, в основном, по пустынным местностям все еще Дикого Запада. Также предположительно прорисовываются холмистые долины Аризоны и каньоны Кордильер. Как на стадионах, так и в режиме «открытой» гонки вы получаете доступ примерно к полутора десяткам различных трасс, каждая из которых задумана так, чтобы непременно снабдить игрока трудностями. Кое-где это гигантские трамплины с непременной ямой за ними, перепрыгнуть через которые можно лишь имея некоторую весьма значительную скорость или чрезмерно узкие овраги, проезжая по которым вам придется заботиться о том, чтобы не задевать плечами каменные стены. На стадионах частенько возникают дополнительные сложности с внезапно появляющимися откуда ни возьмись бортиками, в которые, разумеется, врезаться не рекомендуется. Все это замечательно, но настоящее удовольствие от ММ можно получить только в режиме кросса. Несколько мотоциклистов, количество которых регулируется, помещаются на одну большую карту, примерно в пять-шесть квадратных километров. Они должны в определенном порядке проезжать через воротики check-point'ов, разбросанных по карте в случайном порядке. Выигрывает тот, кто успеет пройти через все точки первым. Гениальность концепции подчитывается также и тем, что ни одной дороги на всей карте нет, и вы вольны гонять по ней так, как душе угодно, объезжая горы или же, наоборот, забираясь на них, шпаря напрямик или выдумывая самые разнообразные маршруты. Система навигации, придуманная для этого режима, необыкновенно проста и функциональна — она всего-навсего показывает, в какой стороне находится следующий checkpoint, так что заблудиться вам не удастся.

Motocross Madness занимает далеко не последнее место и в списке наиболее реалистичных гоночных игр. Физика мотоциклов просчитана великолепно, а самой впечатляющей деталью является то, что модели гонщика и собственно мотоцикла, в отличие от многих других игр, совершенно не связаны. В хорошем смысле этого слова. Создается такое впечатление, что гонщик действительно управляет мотоциклом, а вы управляете гонщиком, и в случае ошибки водителя вся эта система может весьма легко распасться. Никудышный водитель будет заброшен своим железным конем в какую-нибудь канаву. Поскольку **ММ** уделяет особое внимание прыжкам на мотоциклах, неудивительно, что «модель полета» проработана чрезвычайно хорошо. Вы ни на секунду не потеряете управление машиной и сможете четко сбалансировать ее еще до посадки. Или не сможете, и тогда игра отсылает нас к пункту, обсужденному чуть раньше. Весьма хороша и проработка столкновений. Несмотря на то, что в начале каждой гонки, как правило, возникает забавная ситуация, когда буквально в двух метрах от старта возвышается гигантская куча поверженных мотоциклов. Этакая пробка на мотоциклетный манер. Как и любая нормальная пробка, она достаточно быстро рассасывается. Однако с компьютерными противниками проблем у вас будет еще достаточно. Поскольку от столкновения, как правило, в ближайшую канаву летят оба участника, то ваши оппоненты в **ММ** постоянно заболевают солидарностью по отношению друг к другу. И начинают постоянно толкаться. Что частенько приводит в легкое бешенство.





Однако даже один-два десятка столкновений все равно не лишат вас шансов на победу, так что особенно расстраиваться не стоит.

Для обеспечения свободы передвижения по трехмерному миру игры и сохранения приемлемой скорости гонки, разработчикам пришлось пойти на некоторые жертвы, среди которых числится и графическое оформление. Несмотря на то, что собственно трассы выглядят просто замечательно, да и на модельках гонщиков полигонов вполне достаточно, никаких привычных для полигонных гонок последнего времени «окружающих пейзажей» вам в **ММ** увидеть не удастся. Поэтому игру навряд ли можно порекомендовать поклонникам своеобразного виртуального туризма. В этой игре вы не найдете ни симпатичных домиков, ни пещер, ни мельниц, ни даже деревьев. Все, на что хватило сегодняшней компьютерной мощи — это на генерацию сложного ландшафта. Но зато скорость игры при наличии приличного акселератора всегда довольно высока, да и количество компьютерных участников велико. Графика достаточно похожа на ту, что мы могли уже увидеть в Monster Truck Madness 2, и вполне может быть основана даже на одном и том же движке, однако использовались одинаковые графические библиотеки разработчиками совершенно по-разному. И если создатели MTM2 увлеклись украшательством трасс, то авторы ММ уделили максимум внимания именно ландшафту. Текстуры поверхности выглядят очень симпатично, в холмах не заметно никаких ущербных углов, и мест склейки полигонов вы попросту не сможете заметить. Не наблюдается, к счастью, и выпадение оных. Модели мотоциклов и гонщиков состоят в среднем из 100 полигонов, чего, как выясняется, для такой игры вполне достаточно. Типичные акселераторные спецэффекты отсутствуют, и этот момент вполне может послужить поводом для того, чтобы от них хорошенько отдохнуть.

Motocross Madness — очень редкий пример игры, в которой содержание зашито не в оболочке, а где-то внутри. Иначе говоря, играть в нее — это все равно, что есть какой-нибудь диковинный фрукт. В котором самое вкусное находится где-то около косточки. Я с большим удовольствием кушал **ММ** на протяжении нескольких недель, думаю, что и вам понравится. Пожалуй, со времен Age of Empires это самый значительный прорыв Microsoft на игровом рынке.

СИ









ДОСТОИНСТВА

Множество игровых режимов и прекрасно сконструированные трассы, а также возможность самостоятельно их конструировать делают игру совершенно уникальной.

НЕДОСТАТКИ

Отчасти слабая графика, несколько пробелов в AI.

РЕЗЮМЕ

Лучшая из всех современных игр, посвященных мотогонкам. Исключая только L.A Riders.

7.5

1	VIDEO
0.5	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D action + strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	Red Storm Entertainment
РАЗРАБОТЧИК:	Red Storm Entertainment
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 16(32) MB RAM 3Dfx
ОНЛАЙН:	http://www.redstorm.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Spec Ops

Rainbow Six

Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Модное скрещение жанров 3D-action и стратегии дало неожиданные плоды благодаря Тому Клэнси и Red Storm

Ну, и как тебе? — обратился ко мне редактор, ненавязчиво намекая на недавно взятый для обзора **Rainbow Six**. По нарочито небрежному тону было понятно, что этот вопрос его очень и очень волнует.

Я вздохнул, и начал:

— Если рассматривать игру с позиции потенциального киллера Spec Ops, то...

— Э-э, нет, — оборвал он меня на полуслове. — Ты мне просто скажи: классно или нет?



Я почти физически ощутил, как целая гора рухнула с плеч:

— Классно, — моя совесть в этот момент была кристально чиста. — И очень круто...

НЕНАЙДЕННЫЕ АНАЛОГИИ

«Шестая радуга» в достаточной мере оригинальна и необычна, чтобы проводить однозначные аналогии с уже существующими играми. Пожалуй, на ум приходит лишь Spec Ops, но это не лучшее сравнение. Spec Ops практически на сто процентов — action, и в явном виде стратегическая часть игры не представлена. Четыре команды для напарника, умение на ходу принимать решения — вот и вся незатейливая стратегия, непосредственным образом переплетенная с непрерывным действием. По сравнению с **Rainbow Six** сие смотрится весьма скудно...

Что же предлагает **Rainbow Six**? Вес action в этой игре существенно снизился, вытесненный нешуточной стратегическо-тактической частью. Успех любой операции зависит не только от ваших непосредственных действий, но и от общего предварительного планирования. Иными словами, индивидуально для каждого задания вы подбираете отряд, экипируете его и надолго склоняетесь над тактической картой, пристально изучая сложившуюся ситуацию. Далее вы отдаете подробные приказы своим бравым ребятам и лишь после всего этого приступаете к выполнению задания. Хитрость вся в



том, что еще перед миссией вы однозначно распределяете все роли в предстоящей баталии. Например, одной бригаде можно поручить разминирование бомб и прикрытие отхода другой, а та самая другая в это время займется освобождением заложников, третья отвлечет на себя внимание основных сил и т.п.

Является ли **Rainbow Six** суммой таких игр, как Jagged Alliance, X-COM и Spec Ops? В целом — да, но существует и еще одно слагаемое — собственные свежие идеи и своеобразные ходы.

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Поехали по прядку. Сама игровая схема **Rainbow Six** предполагает последовательный переход от задания к заданию, естественно, с постепенным повышением планки уровня сложности. Но ощущение дискретности игры отсутствует, так как в ней нет резких переходов и откровенно искусственных скачков, разумеется, при условии, что вы более-менее внимательно следите за сюжетной линией и разворачивающимися событиями в целом. Недаром над игрой трудился, помимо стандартной команды разработчиков, и Том Клэнси. Обвинить писателя можно во многих вещах, но никак не в отсутствии профессионализма и чувства стиля. Глядя на исчерпывающую информацию по любому персонажу, объекту или организации, начинаешь понимать всю прелесть альянса гейммэйкеров и беллетристов. Увы, похвастаться крепкой предысторией и увлекательной сюжетной линией может далеко не всякая игра. А посему — первое очко на счет **Rainbow Six**.



Организация «**Rainbow Six**» призвана заниматься борьбой с терроризмом. Когда закон бессилен, зачастую приходится прибегать к крайним мерам — борьбе с врагом его же методами.

Команда бойцов (так и хочется назвать их «наемниками») подобралась разношерстная, в ней вы найдете представителей самых разных стран, единственное, что их объединяет — высокий профессионализм. Каждый из бойцов в изрядной степени уникален, и уникальность сия достигается за счет варьирования десяти параметров (агрессия, лидерство, самоконтроль, выносливость, командные действия, обращение с взрывчаткой, знания в области электроники, мастерство владения огнестрельным оружием, обращение с гранатами, умение скрытно двигаться). По соответствующим показателям бойцы подразделяются на следующие классы или специализации — боевики, саперы, электронщики и диверсанты; во всех специализациях предусмотрен резерв с усредненными и слегка заниженными показателями. По идее, совсем не обязательно использовать боевиков только для уничтожения живой силы противника. Если у них есть хотя бы некоторые задатки по работе с взрывчаткой, то они уже смогут обезвредить мину. Весь вопрос в том, сколько это займет времени...

Но в целом, несмотря на разницу в характеристиках, реальные различия не так уж велики. Скорее подразделять бойцов можно именно по областям специализации, перед пулей, знаете ли, все равны... Приятно, что каждый из ваших подопечных обладает не только индивидуальной физиономией (знать в лицо товарищей по оружию весьма полезно, так как во время выполнения задания они легко визуально узнаются, при наличии 3D-ускорителя, разумеется), но и любопытной биографической выпиской. А в разделе medical содержится информация о росте, весе, цвете глаз и пр. В этом смысле вполне можно рассматривать любого из бойцов как индивидуальную личность. Но еще раз обращаю ваше внимание на то, что можно долго говорить о нюансах внешности и различиях в биографии, но на поле брани бойцы одной специализации оказываются вполне взаимозаменяемыми.

Первоначально в вашем распоряжении будет с десяток, а то и больше боевиков, плюс пара-тройка взрывников и столько же электронщиков. Но очень скоро становится ясна подоплека по-



добного «избытка». Во-первых, бойцы очень легко умирают, о чем я еще расскажу подробнее. Во-вторых, их могут ранить (две степени — легкое ранение и тяжелое ранение), что скажется на их боеспособности. Например, тяжело раненый боец частично потеряет многие свои навыки, умения (иными словами, снизятся его характеристики) и сможет полностью восстановиться по прошествии лишь нескольких недель. Даже совершенно здоровый боец может отказаться идти на миссию по причине низкого боевого духа или элементарной усталости (fatigued). Вот так и получается, что к восьмой-десятой миссии в лучшем случае в вашем распоряжении будет трое-четверо реально готовых к бою спецназовцев.

Каждого из бойцов необходимо в индивидуальном порядке экипировать. По этой части **Rainbow Six** отличается завидной простотой. По сравнению, скажем, с X-COM или Wages Of War представленный ассортимент вооружения и оборудования смотрится немного скудно (пяток камуфляжей и защитных костюмов, семь-восемь видов автоматического оружия, несколько пистолетов, два вида гранат, три спец набора по обезвреживанию мин, выведению из строя электроники и открыванию кодовых замков, запасные обоймы, бомба для уничтожения дверей). Но торопиться с выводами не советую - на поверку оказывается, что необходимый минимум предоставлен, и, что более важно, перечисленные предметы не являются шелухой, которая со временем оказывается совершенно ненужной. У каждого вида вооружения есть свои преимущества и недостатки, и выбор должен определяться исключительно особенностями задания.

Разобравшись с подбором участников будущей операции и их экипировкой, нужно «расфасовать» восьмерку по четырем командам (в каждой — до четырех человек). На этом первая часть подготовки заканчивается, и наступает черед второй стадии — планирования.

ГЛАВНОЕ — МАНЕВРЫ

К этому моменту вы должны хорошо себе представлять цели и задачи предстоящей операции и иметь укомплектованный боевой состав. Перед вами будет карта предстоящей блиц баталии, на которой обозначены все важные объекты и цели. В частности, красными крестиками отмечаются противники, расположение которых известно наверняка, оранжевыми — потенциальные противники, которых может и не оказаться. Для того чтобы получить исчерпывающую информацию обо всех объектах, щелкните на закладке «recon», и перед вами появятся четыре классификатора (заложники, террористы, объекты-ориентиры и условные обозначения), с помощью них можно «пролистать» на карте все соответствующие объекты. При определенной практике вы сможете достаточно быстро схватывать общую идею и видеть вместо условной схемы четкую картину.

Время отдавать приказы бойцам (закладка «orders»). Выбирайте команду и намечайте маршрут ее движения, задавая way-point'ы (ключевые точки). При этом для каждого участка маршру-

КОДЫ

Коды вводятся после нажатия клавиши **Enter**. Итак:

nobrainer — отключение AI противника, самый полезный код, с помощью которого можно успешно пройти любую миссию.

teamgod — бессмертие для команды. Увы, этот код не дает «вечной жизни» заложникам, кроме того, вы по-прежнему уязвимы при глобальном взрыве (если заложены бомбы и установлен детонатор).

avatargod — бессмертие для выбранного в данный момент персонажа.

meganoggin — у всех персонажей (включая террористов и заложников) будут здоровенные головы.

ДОСТОИНСТВА

Колоссальная играбельность вкупе с большим простором для стратегического планирования

НЕДОСТАТКИ

Не слишком выдающийся графический движок, слегка простоватая графика

РЕЗЮМЕ

Стократно расширенная тема Spec Ops

8.0

1	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS











та вы можете менять манеру поведения бойцов (полное невмешательство, вступать в бой, идти в атаку и сопровождать заложников), варьировать скорость их передвижения (максимально быстро, нормально и крадучись), задавать режим ожидания одной из четырех шифрованных команд (go-codes), наконец, отдать приказ по выполнению специального действия (разминировать бомбу, обезвредить детонатор и др.).

Территория, на которой будут вестись боевые действия, не слишком велика. Как правило, условными границами выступают либо стены здания, либо забор, либо непролазные джунгли, либо просто невидимые непреодолимые воздушные барьеры. В качестве компенсации этих немного искусственных ограничений выступает детальная проработка уровней и их «много этажность». Небоскребы, разумеется, не предусмотрены, но вот высадка на крыше пятнадцатиэтажного здания будет обязательно.

Интерфейс планирования в целом достаточно удобен и содержателен. Можно отметить пару таких приятных мелочей, создающих дополнительный комфорт, как возможность сохранить план сражения и переключения в 3D режим, который иногда оказывается весьма кстати.

MEN ON A MISSION

Предваряя подробную беседу о действиях на миссии, поговорим о графическом исполнении данной части игры. Оговорюсь сразу, без 3D-акселератора **Rainbow Six** лучше даже и не запускать, так как в режиме «force software» от «тормозов» не спасает даже Pentium II. В общем, не говорите, что вас не предупреждали. Тем не менее, даже с ускорителем на чипсете Voodoo 2, **Rainbow Six** не является чем-то сверхвыдающимся. И уж тем более не производит ошеломляющего впечатления после Unreal или Quake 2. По первому впечатлению графический движок можно оценить на средний балл, но есть одна особенность, которая эту оценку заметно повышает. Это самый дополнительный балл можно поставить за движение персонажей. Анимация всех террористов, ваших бойцов и заложников выполнена на высочайшем уровне, по всей видимости, с привлечением motion capture. В частности, можно долго говорить про то, как террористы падают, сраженные пулей; как пропитывается кровью белоснежная рубашка наркобарона; как отбрасывает к стене ударная волна от гранаты; как приподнимает руку командир отряда, давая понять, что нужно остановиться; как в панике ведет беспорядочный огонь раненый часовой...



Как уже было отмечено, сами по себе размеры территорий не слишком велики. При этом основные боевые действия будут происходить не на открытых пространствах, а в зданиях. Суть операций обычно сводится к следующему: ваш отряд забрасывают недалеко от жилого дома (варианты — завода, аэродрома, лагеря, посольства и т.п.), где террористы-фанатики захватили заложников и при малейших подозрениях готовы пустить несчастным пулю в лоб. Иногда подобная ситуация отягощается заложенными минами или установленными «жучками», в таких случаях придется действовать с большей осторожностью. Реже вам будет предписано предотвратить бегство особо опасного преступника или просто уничтожить всех террористов. Но в любом случае кульминация схватки обязательно произойдет в каком-нибудь здании.

Несмотря на солидные защитные камуфляжные костюмы, любая пуля может стать последней. К примеру, выстрел в голову навсегда закроет веки вашего бойца. Непривычно? Скажу больше, из **Rainbow Six** уплыли все три кита стандартного 3D action: здоровье, аптечки и возможность в любой момент сохраниться. И еще одно — вы не можете ни поднимать предметы, ни обыскивать трупы; используется лишь то, что было передано из ваших заботливых рук на этапе экипировки. Немного шокирует, но, тем не менее, этот подход вполне оправдан. И даже больше, он вызывает настоящий азарт.

На отрезке между жизнью и смертью создатели игры решили сделать два перевалочных пункта — легкое и тяжелое ранения. Т.е. здоровье вашего персонажа имеет четыре градации: совершенно здоров и готов к бою (ready), легко ранен (wounded), выведен из строя (incapacitated) и мертв (dead). Как вы сами убедитесь в дальнейшем, смерть бойцов наступает практически мгновенно. Опоздали на долю секунды с выстрелом — считайте, что цинковый гроб уже заказан. Однако в случае, если ваши товарищи по оружию немедленно откроют ответный огонь, оружие противника будет не очень мощным, а на вас надет бронежилет повышенной прочности, то возможен вариант легкого ранения. Если же ситуация будет не столь благоприятна, то, скорее всего, боец либо выведен из строя, либо убит. И в том и в другом случае он уже не сможет принимать участие в операции, с той лишь разницей, что тяжело раненый рэнджер сможет со временем вернуться в ряды **Rainbow Six**, правда, с



ТОМ КЛЭНСИ

Том Клэнси — уроженец штата Мэрилэнд, где будущий писатель провел большую часть своей жизни. Родился он в 1947 году, окончил местный колледж, специализируясь на английском языке.

Мало кто мог предположить, что почитателем таланта обычного страхового агента станет сам президент США. Клэнси с юности мечтал стать профессиональным писателем, но реально осуществить мечту ему удалось лишь в 1984 году. Именно тогда он выпустил свой роман «Охота за «Красным Октябрем»», идеей которого послужила газетная статья о мятеже, вспыхнувшем на советском патрульном корабле. Успех книги был ошеломляющим — Клэнси мгновенно стал популярным в Америке и даже за ее пределами.

Для игрового мира имя беллетриста не является пустым звуком — в свое время он работал с Red Storm Entertainment над проектом Politika. На данный момент этот тандем подготовил новую игру Rainbow Six, которая относится к редкой разновидности нежданных хитов. Такой исключительный расклад был совершенно непредсказуем, и до последнего момента даже не верилось, что практически не раскручиваемая игра на поверку действительно окажется тем самым долгожданным бальзамом на сердце. Но, открыв прикуп, стало ясно, что игра будет успешной...

весьма заниженными показателями.

Как осуществляются командные действия? О группах, которым вы отдали приказы, и говорить нечего — они сразу же отправятся к указанным целям, с завидным старанием исполняя все приказы. Бойцы же вашей группы будут двигаться одной большой толпой, следуя за командиром. Иногда напарники (те, что в вашей команде) начинают сильно мешать, особенно это проявляется, когда их число превышает двух. Они совершенно не дают возможности отступать назад и иногда своими неловкими движениями мешают вам и себе выбраться из узкого коридора. Бороться с этим можно следующим образом — действовать в одиночку или с одним партнером; второй вариант более предпочтителен.

Как правило, выполнение миссии лишь косвенно связано с уничтожением всех



заложников. В подавляющем большинстве случаев вам предлагаются более изящные задания — освободить заложников или разминировать все заложенные бомбы. При этом нужно учитывать, что заложники находятся под дулами автоматов, а бомбы активизируются детонатором, на кнопке которого лежит рука террориста. Малейшая «засветка» приводит к провалу операции. Впрочем, вы можете переигрывать любую миссию сколь угодно раз. Выполнение основного, вторичного и дополнительных заданий (их общее количество определяется выбранным уровнем сложности) еще не означает реальный успех. Цель не всегда оправдывает средства — если из восьми бойцов осталось лишь двое-трое, то лучше попробовать еще разок. А вообще, лучше не терять бойцов; максимум, что вы можете себе «позволить» — это тяжелое ранение.

Очень удобно реализован режим снайперского выстрела, особенно при использовании винтовки M-16A. В этом случае предусмотрено очень сильное



увеличение, так как в **Rainbow Six** M-16A — оружие с самой большой прицельной дальностью (у M-16A2 прицельная дальность составляет 800 метров). Кроме того, снайперский прицел заменяет бинокль — что существенно облегчает определение местоположения противника и его отстрел с больших дистанций.

Большим минусом **Rainbow Six**, особенно после Spec Ops, является ущербно ограниченный набор движений. Пускай бойцы не могут ползать по-пластунски, но вот почему они не способны двигаться в положении сидя, остается загадкой, которая существенно затрудняет игру. Помимо этого, отсут-



ствует элементарный прыжок, и для залезания на невысокие пьедесталы и преодоления препятствий требуется нажать кнопку «взаимодействия с окружающими предметами». Попробуйте догадаться об этой скрытой функции, когда в основном данная кнопка используется для открывания дверей! Впрочем, подоплека этой несуразности объясняется весьма просто — на открывание дверей (подбор отмычек), разминирование бомбы, преодоление препятствий и т.п. требуется некоторое время, и в эти секунды ваш боец весьма уязвим. Поэтому прежде чем выполнять подобные операции, неплохо бы обеспечить себя надежным прикрытием или убедиться в полном отсутствии противника.

Важной частью в **Rainbow Six** являются звуковые эффекты. Учитывая, сколь опасен любой из противников, очень важно заранее определить его местоположение. В этом смысле чрезвычайно помогает звук шагов. Патрульные часто топают, как слоны, и гулкое эхо их тяжелой поступи можно услышать на порядочном расстоянии. В целом же звуковое оформление игры неплохое, но лишь при условии, что включена опция max sound. Иначе некоторые звуковые эффекты будут проявляться очень резко и неожиданно. Например, если на пороге комнаты с шумным генератором будет слышен лишь тихий гул, то, сделав буквально один шаг, вы обнаружите: его громкость скачкообразно возрастет на порядок.

ОБЪЕКТ ДЛЯ ПОДРАЖАНИЯ

Вот и застыла рука над финальным выставлением оценки. Ответственный шаг, тем более что **Rainbow Six** является той игрой, где есть, что оценивать, и есть, за что пожурить. Рассматривая **Rainbow Six** в целом, абстрагируясь от мелочных промахов и локальной сыроватости, вполне можно оценить игру на восемь баллов. Явными преимуществами совместного проекта Тома Клэнси и Red Storm являются свежая идея в купе с оригинальными решениями, очень сильная сюжетная линия и не менее сильная предыстория, в известной мере стильная графика, удобный интерфейс, гибкость и широта тактической части игры. При этом, рассматривая составляющие **Rainbow Six** под микроскопом, нельзя выявить что-то такое, что просто бы сразило наповал. Технически проект выполнен на крепком профессиональном уровне, но и не более того. При желании несложно подыскать игры, в которых присутствуют более сильный движок, более симпатичная графика, более стильный дизайн и т.п.

Нет сомнений, у **Rainbow Six** большие перспективы. Нереализованный потенциал наверняка станет пищей для ума для других разработчиков. А посему - ждите развития темы...

СИ



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D Real-time strategy/action
ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РАЗРАБОТЧИК:	Terratools
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-100, 16 MB RAM (лучше 32 MB, RAM) 4-х CD-ROM, Win'95
ОНЛАЙН:	http//www.microsoft.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Uprising, Battlezone

Urban Assault

Вячеслав НАЗАРОВ
nazar@gameland.ru

Длительное общение с игровой продукцией компании Microsoft заставляет относиться к оной осторожно. Никогда не знаешь, что попадется на этот раз...

Пожалуй, давно пора смириться с тем, что в будущем нас (а вас и себя я все же причисляю к родному человечеству) не ожидает ничего хорошего, хотя интересных событий будет хоть отбавляй. Вот о таком полном лишений и невзгод, но, в то же время, ужасно интересном времени и повествует игра **Urban Assault**. В том будущем, когда уже не будет никого из нас (хотя, возможно, ученые-таксидермисты и придумают какой-нибудь эликсир, чтобы мы смогли стать свидетелями этого действа), была совершена Большая Ошибка человечества. Выразилась эта ошибка в том, что наша родная Земля превратилась в малопригодную для жизни планету с высохшими океанами, ядовитым воздухом, зараженными радиацией землями, а прекращение вещания MTV вообще лишило ее предпоследнего шанса на возрождение. Только многочисленные уцелевшие тараканы и гораздо менее многочисленные люди могли порадоваться этому живописному пейзажу. Но недолго продолжалась эта идиллия, ибо такую замечательную планету захотели освоить сразу две инопланетные расы:



Салгогары и Микониане. Кроме того, в слабых людских рядах произошел раскол, в результате которого появились Горковы и Таекасты (даже страшно предположить, какие нации дали им жизнь). И все эти ребята ополчились на вас и ваших последователей — единственных уцелевших представителей цивилизованного мира. Ведь вы представляете собой последнюю надежду на возрождение человечества. Но, в связи с малочисленностью выживших людей, война приняла роботизированный характер. Была создана уникальная боевая система — Хост-Станция, мудрые компьютеры которой выбрали





вас своим лидером. Немного боли, чуть-чуть крови, масса впечатлений, и вот вы уже слились с целой боевой сетью, став ее неотъемлемым элементом. Отныне все решения — только ваши.

Действие игры проходит на более чем 30 уровнях, которые лежат на территории Европы и частично России. Каждый уровень разделен на сектора, в которых вы встретите толпы врагов, а также массу полезных объектов, которые только и ждут, чтобы присоединиться к вашей победоносной армии. Кстати, захват секторов происходит до безобразия просто — вам нужно всего лишь несколько раз пальнуть в землю и все. Таким образом, насколько легко вы можете захватить сектор, настолько же легко вы можете его и потерять. Следовательно, самое пристальное внимание должно быть уделено обороне своих секторов, ибо потеря, например, энергетической станции может обернуться большой бедой, сравнимой с ростом цен на пиво.

Но на самом деле захватывать что-либо вы станете, конечно же, далеко не сразу. Сначала нужно обжиться в своем уголке, засадить его геранью и кактусами и, вообще, сделать его уютным. Для этого вам пригодится ваша Хост-Станция, с помощью которой вы сможете возводить всевозможные сооружения и выпускать свою боевую технику. По ходу игры вы будете получать все новые и новые знания и технологии, которые позволят оказать достойный отпор наглым агрессорам. Кстати, в вашем распоряжении находятся весьма разнообразные средства для уничтожения врагов: начиная с танков, вертолетов и истребителей, заканчивая джипами и бомбардировщиками (всего 15 наименований), а также различные фортификационные сооружения. Конечно, все ваши приспособления для превращения врагов в безобидные микроорганизмы имеют уникальные характеристики и вооружение.

Для производства всех этих чудесных машинок вам понадобится всего лишь гигантское количество энергии, которое можно увеличить путем строительства энергостанций, соответственно. Никаких других ресурсов для жизни в этом мире вам не понадобится. Строительство же должно вестись на свободной территории, как знает каждый выпускник зоологического института, и поэтому вы просто обязаны расчистить место под него, расстреляв, разбомбив и растоптав остатки предметов былой гордости древних архитекторов.

Итак, построив несколько энергостанций и наплодив кучу техники, вы отправляетесь на бой кровавый, святой и правый. Первая боевая единица из нескольких созданных подряд становится командиром отряда, и если вы будете управлять ею, то остальные бойцы будут следовать за ним. Причем отряды вы можете формировать, как только душе угодно. Так как некоторые виды техники довольно медлительны, то в ваше распоряжение могут поступить очень полезные приспособления для телепортации, мощность которых ограничивается количеством специальной телепортационной энергии.

Битвой вы управляете при помощи карты, которая совершенно свободно перемещается по экрану, масштабируется и вообще ведет себя крайне корректно. На ней можно выделить любые агрегаты и отправить их захватывать сектора или бомбить вражеские заводы. Кстати, на месте поверженной техники остается весьма полезная в битве плазма. В любой момент вы можете переключиться из своего командного центра на ручное управление любой боевой машиной и самостоятельно заняться воспитанием неразумных врагов, ведя за собой свой отряд. Однако, неудобство заключается в том, что, находясь за штурвалом, вы теряете возможность заниматься строительством и прочим развитием своих владений — это возможно только из Хост-Станции, она же в свою очередь позволяет наблюдать за дальним боем только на карте, и если вам захочется посмотреть, как красиво горит какое-нибудь сооружение, то придется перенестись в боевую машину, из которой вы все и увидите.

Графика находится на очень хорошем уровне, а применение 3D-акселераторов (посредством Direct 3D) делает ее более чем привлекательной. Используются все функции этих чудо карт, что дает замечательный результат. Возможность уничтожить более чем 100 различных зданий, не говоря уже о легионах врагов, сопровождаемая изумительными эффектами, конечно, порадует любого человека, жаждущего расквитаться со всеми вместе взятыми архитекторами. Все это дает основания назвать **Urban Assault** очень хорошей игрой, которая займет достойное место среди подобных ей Uprising и Battlezone.

СИ

Парит наш Орел! Портрет Хост-Станции



Зловещий оскал дирижаблестроения

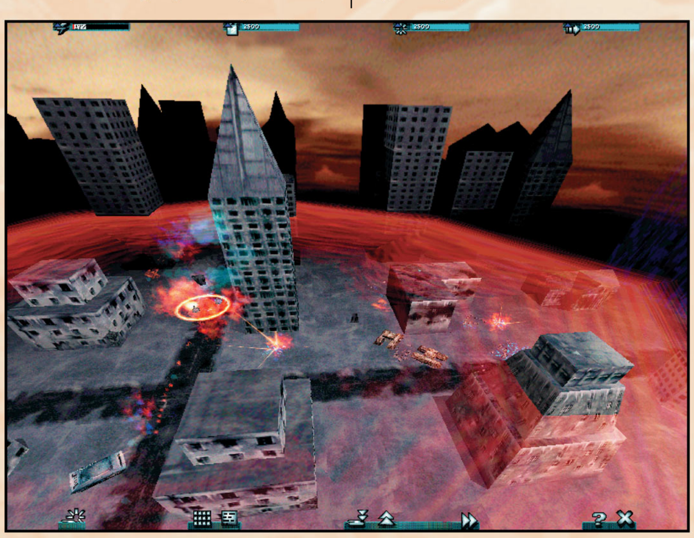


Ни шагу назад! Только вперед! Только с картой сверимся...



Луч света в темном царстве





ДОСТОИНСТВА

Простота управления, удобный интерфейс, достойная графика.

НЕДОСТАТКИ

Слабая экономическая сторона, несколько неудобное наблюдение за ходом битвы.

РЕЗЮМЕ

Очень неплохая игра, способная стать отдушиной для любителей жанра.

7.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	симулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	Mindscape
РАЗРАБОТЧИК:	Mindscape
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM Win'95
ОНЛАЙН:	http://www.mindscape.com
ВЫХОД:	Конец 1998 года

Creatures 2

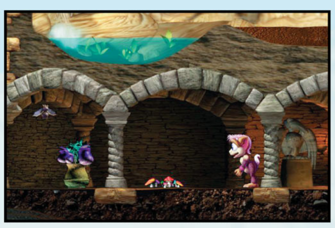
Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Маленькие добрые тамагочики. Лопоухие красавцы. Безмозглые улыбчивые младенцы. Бесконечно требующие внимания. Вам вновь предстоит все это пережить...

Creatures от Mindscape всплыли на волне невероятной популярности довольно странного на первый взгляд увлечения — выращивания маленьких инопланетных гаденышей на крохотном LCD-экранчике. Противные существа не только капризничали, гадили и будили нас по ночам, но и, в конце концов, нагло умирали от неизвестной болезни, причиняя тем самым ужасные страдания владельцам разноцветных брелков. «Тамагочная» лихорадка удивительным образом распространилась по всему земному шару, став своеобразным символом игровой эпохи. Стоит ли говорить, что Creatures оказалась весьма и весьма популярной игрой. Очень мило выглядящие глазасто-ушастые ребята выгодно отличались от пиксельных инопланетян, один вид которых у посвященного вызывал оскомину. Концепция была очень проста: в мире Альбия плохие гренделы обижают хороших норнов. Последних вам надлежало взрастить, воспитать и научить жизненно важным вещам с помощью компьютера и различных предметов, хаотично раскиданных по всему миру.











Надо сказать, в **Creatures 2** игровая концепция осталась без изменений. Как и прежде, следует развести популяцию норнов и уберечь своих воспитанников от гренделов, которые с течением времени будут также развиваться и размножаться. Итак, кладем несколько яиц в инкубатор, и через пару секунд на свет божий вылезают лопоухие товарищи. Новорожденных желательно подбодрить, фамильярно почесав указательным пальцем у них за ухом. Впрочем, можно придерживаться и другой педагогической методики, награждая каждого младенца, вылупившегося из яйца, хорошим пинком. Разницы я так и не заметил. После этого весьма важно дать каждому из норнов свое имя. Во-первых, так будет удобнее для вас, во-вторых, это нужно и для норнов, которые повторяют свои имена в диалогах. Следующий шаг — довольно-таки занудное обучение детишек элементарным вещам. С игрушками надо играть, на кнопки надо нажимать, фрукты надо кушать, папу надо слушать и т.д. Чтобы научить норнов говорить, достаточно включить компьютер — после этого они сами будут повторять за механической нянькой слова, постепенно вникая в смысл произнесенного. Кстати говоря, чуть позже с лопоухими можно будет общаться напрямую. Достаточно ввести с клавиатуры слова, чтобы отдавать какие-то определенные команды. Команды, правда, весьма односложны, и не факт, что норны вас послушают. Научить жевать пищу и играть с игрушками вообще просто. Надо всего лишь «схватить» правой кнопкой мышки объект, который нужно использовать, и бросить его под нос мохнатому воспитаннику. Следующая задача — исследование окружающего мира. Задача эта непростая, поскольку разработчики немножко перестарались и создали просто огромную территорию со множеством различных объектов, живых организмов и запутанных лабиринтов. Управлять норнами невероятно сложно. И дело даже не в их тупости (хотя и это случается), а в недостатках интерфейса. Вместо того чтобы вынести на панель управления несколько кнопок с самыми функциональными приказами (влево, вправо, стоп), разработчики предлагают игроку самому набирать их с клавиатуры или, в лучшем случае, выбирать в специальном меню. Это очень неудобно, тем более учитывая тот факт, что норны реагируют на приказ не сразу. Так что в большинстве случаев следует предоставить все дело судьбе и немногочисленным мозговым извилинам в головах ваших подопечных. В исключительных случаях вы можете подталкивать норнов в нужную сторону — в самом что ни на есть физическом смысле.

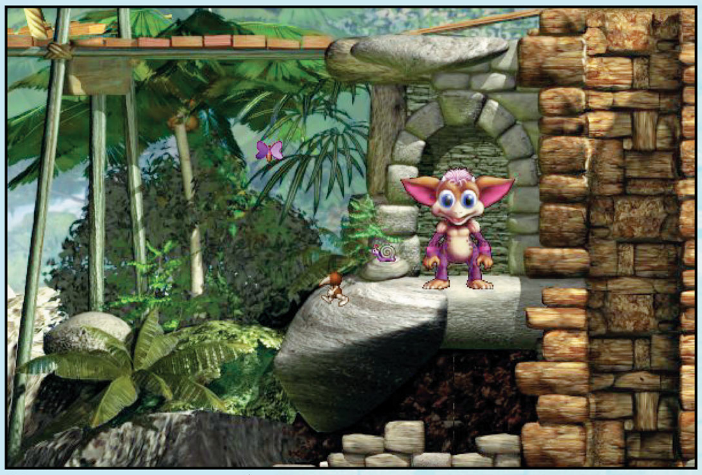


Через час реального времени некоторые особи достигнут половозрелого возраста. Соответственно, пора приступить к размножению (прошу прощения за столь чудовищную фразу). Впрочем, разработчики по обыкновению весьма деликатно подошли к изображению соответствующего процесса. Вместо лицезрения диких сцен игроку придется довольствоваться простым наблюдением изменения графиков эстрогена, гонадотрофина, прогестона и прочих радостей. Это же повышение можно стимулировать различными средствами — так что особенно скучать не придется. Минут через пятнадцать реального времени мамаша снесет яйцо и... все начнется сначала. Жизнь норна завершается окончательно счастливым событием, то бишь смертью. Ситуация, конечно, многих не устроит. Сами посудите: рождается человек. В смысле, норн. Маленького и беззащитного, вы оберегаете его, заботитесь о нем, ставите на ноги... А через три часа кропотливой возни этот оболтус, что называется, дает дуба. Пережить, конечно, можно, но, знаете ли, очень обидно...

Вторая часть игры — это множество менюшек, суть которых уловить не так-то просто. Самое печальное состоит в том, что обнаружить связь между всеми этими графиками, диаграммами, цифрами и беспечным норном, который весело играет (спит, кушает, бегает, учится) просто невозможно. Вторая часть игры живет своей собственной жизнью, независимой от основного действия, которое мы наблюдаем на экране. Возможно, разнообразные цифры и показатели графиков имеют какое-то смысловое значение, но кому оно нужно?







Недостатки на этом не заканчиваются. Жуткого торможения не избегут даже счастливые обладатели Pentium II. Причем, похоже, что в этом виновата не привлекательная графика, а, как это ни странно, AI, чей уровень максимально приближен к реальной жизни. Один норн состоит из сотни различных параметров, которые с течением времени в зависимости от самых разных факторов изменяются, влияя друг на друга, на поведение самого норна и самого игрока. Так что удивляться тут особенно нечему.

Звуковое сопровождение в игре почти никаких нареканий не вызывает. Музыкальное оформление как нельзя лучше подходит к игровому процессу, однако звуки... Дело в том, что разработчики почему-то решили не придавать звуку в игре функционального значения и ограничились случайным лепетом, доносящимся из уст норнов. А было бы неплохо, если бы норны могли бы говорить то, что они говорят на самом деле. Не так уж много в их лексиконе слов.





Игра, конечно же, хороша. Хотя и рассчитана явно на любителя. Симулятор жизни — вещь все-таки весьма своеобразная, и вряд ли всем придется по вкусу новая роль — игрока-наблюдателя.

СИ



ДОСТОИНСТВА

Оригинальная концепция, неплохая реализация.

НЕДОСТАТКИ

Жуткий интерфейс, торможение.

РЕЗЮМЕ

Игра, рассчитанная на «другого» игрока.

7.0

1.5	VIDEO
0.5	SOUND
0.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	бродилка
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РАЗРАБОТЧИК:	Universal Studios
ОНЛАЙН:	www.playstation.com
ВЫХОД:	Конец 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Crash Bandicoot 3

Spyro The Dragon

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Ох уж этот красавчик юрского периода с крыльями и пламенным дыханием! Spyro - будущий любимчик многих владельцев PlayStation.

Политика крупных издательств, таких как, скажем, Sony, Sega, Nintendo или Electronic Arts, порой вызывает у нас определенное недоумение. Тратя огромные деньги на раскрутку посредственных произведений, эти компании очень часто просто не замечают по-настоящему великолепных игр из своей коллекции, видимо надеясь, что они сами себя продадут. **Spyro The Dragon,** новая игра от студии Universal Interactive, как раз и является отличным примером такой несправедливости. В то время, пока Sony в очередной раз пытается всеми средствами продать очередное продолжение своего незабвенного Crash Bandicoot'a, гораздо более современное приключение дракончика **Spyro** незаслуженно остается в его тени. Правильно ли это или нет, покажет время, но на данный момент данное произведение, по крайней мере в нашей редакции, собрало себе больше поклонников, нежели какая-либо другая игра этого жанра на PlayStation.

Описываемый здесь **Spyro The Dragon** является типичным трехмерным платформером, чей игровой процесс, по правде говоря, недалеко ушел от предыдущих достижений в этом жанре для PlayStation, таких, как Gex: Enter The Gecko или, скажем, Croc. Здесь также вам придется управлять симпатичным героем, который понравится как детям, так и взрослым, и путешествовать по ряду полностью трехмерных уровней, разрешая простые головоломки, собирая различные предметы и попутно уничтожая таких же симпатичных, как и главный герой игры, врагов. И все-таки у **Spyro** имеется целый ряд отличий от своих конкурентов, которые заставляют нас назвать эту игру новым стандартом трехмерных детских бродилок на PlayStation.



Начнем с того, что данная игра использует в своей основе, наверное, один из самых мощных на сегодняшний день трехмерных движков для PlayStation, который выжимает из довольно устаревшей консоли практически все, на что она пока способна. В результате, на экране телевизоров игроки могут лицезреть до неприличия просторные уровни, которые генерируются приставкой без каких-либо привычных нам «глюков» (стоит отметить, что все-таки они в игре присутствуют, но отличный дизайн уровней умело это скрывает). В данной игре практически незаметно искажение текстур по краям экрана, а также разрывы между соседними полигонами, не говоря уже о выпадении на заднем плане кусков пейзажа. В общем, всего того, чем «славились» до последнего момента PlayStation'овские игры, в этом продукте вы практически не заметите. Вместо этого нам предлагается попасть в достаточно детализованный трехмерный мир, населенный большим количеством красивых врагов. Художники и дизайнеры **Spyro The Dragon** отработали свои деньги на славу: все миры игры красочны и разнообразны, герои симпатичны и милы, и буквально все в этом произведении просто заставляет нас, игроков, взять в руки джойстик, и... Нет, не швырнуть им в экран, - **Spyro** игра несколько другой категории. Но тот факт, что Sony и Universal не пожелали превратить **Spyro** в свой главный проект этого года, к сожалению, не смог себя не обнаружить. Что бы мы ни хотели думать по этому поводу, но без приличного бюджета создать сегодня игру № 1 в уже устоявшемся жанре практически невозможно. В данном же случае ограниченное финансирование проекта проявилось в том, что по сравнению с доведенным до совершенства движком игровой процесс **Spyro** оказался довольно поверхностным, хотя и не лишенным определенной доли шарма. Но сначала давайте посмотрим на его положительные качества. Начнем с того, что все, на чем строится отличная трехмерная бродилка, в этой игре присутствует почти на 100 процентов. В ней вы без особого труда сможете маневрировать по трехмерным уровням, опять-таки хороший дизайн миров позволит почти не замечать проблем с камерой, а приличная скорость движка позволит вашему герою беспрекословно выполнять все ваши команды. Сам же главный герой игры наделен в ней целым рядом оригинальных возможностей. Во-первых, наш дракончик может уничтожать врагов своим пламенем, во-вторых, он может с разбега забодать их до смерти своими рожками, и, в третьих, с помощью своих небольших крыльев **Spyro** может недолго летать и парить в воздухе. И именно на использовании этих трех возможностей главного героя и построена вся игра. Основной задачей в **Spyro The Dragon** станет нахождение в каждом из миров определенного количества окаменевших дракончиков, а также сбор кристаллов, предусмотрительно спрятанных в ящички, сундучки и засекреченные проходы. Каждый мир поделен на несколько уровней, и так же, как и в Mario 64, последовательность их прохождения может быть любой. Одним словом, разработчики, не особо стесняясь, перенесли в **Spyro** все основные принципы классики от Nintendo, прикрыв их новой формой. Несомненно, то же самое можно смело сказать и про любую другую игру в этом жанре после Mario 64, однако в **Spyro** игровой процесс не получил должного развития, чтобы об этом можно было бы забыть. Несомненно, герои этой игры, ее дизайн и качественное управление позволяют ненадолго получить от нее достаточно удовольствия. Однако некоторые из проблем, главная из которых выражается в том, что ее прохождение слишком линейно и монотонно, не позволяют нам говорить о **Spyro**, как о классическом примере этого довольно сложного для воплощения в жизнь жанра. Тем не менее, для владельцев PlayStation, не избалованных достойными примерами таких игр, данная проблема вряд ли покажется такой уж серьезной.

Подведя итог всему вышесказанному, можно смело сказать, что поиграть в **Spyro** владельцам PlayStation стоит, пусть и всего лишь один раз. Также данная игра сможет послужить отличным подарком ребенку на день рождения или еще на какой-либо праздник. Но серьезного, отточенного до мелочей игрового процесса от нее вы не ждите, так что если вам такие игры никогда не нравились, вы можете ее просто пропустить и никогда об этом не жалеть.

СИ



















Д О С Т О И Н С Т В А

Один из самых мощных движков на PlayStation, хороший дизайн уровней и персонажей.

Н Е Д О С Т А Т К И

Недостаточная проработка игрового процесса, некоторая линейность и монотонность прохождения уровней, слишком низкий уровень сложности.

Р Е З Ю М Е

Самая красивая детская игра на PlayStation, которую портит отсутствие «глубины» и разнообразия. Поиграть один раз стоит.

7.0

2	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS


namco
鉄拳
TEKKEN
3™
THE KING OF IRON
TOURNAMENT 3

Kagero

KAGERO

ПЛАТФОРМА:	PlayStaton
ЖАНР:	стратегия/RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Tecmo
РАЗРАБОТЧИК:	Tecmo
ОНЛАЙН:	www.tecmo.co.jp
АЛЬТЕРНАТИВА:	Tecmo Deception

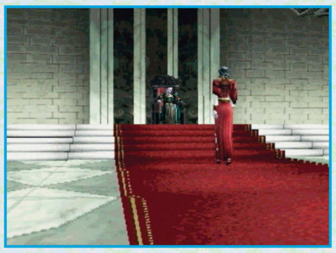
Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Чтобы оценить **Kagero**, в нее просто надо сыграть. Только тогда вы поймете, что ничего подобного вы еще не видели.

K**agero** является творением не очень известной компании Tecmo, тем не менее, выпустившей на свет несколько приковавших общий интерес игрушек и заслуживающей уважения (по крайней мере, моего) за неплохие Ninja Gaiden (вряд ли уж кто-нибудь его помнит) и Dead or Alive. Название, приведенное в заглавии, возможно, вам ничего не скажет, поэтому стоит пояснить, что **Kagero** — японское название анонсированной ранее в нашем журнале Tecmo Deception 2: Castle of Deception (на западе под этим названием игра появится позже). Несмотря на то, что название игры можно перевести как «Обман Tecmo», данный продукт ни в коем случае нельзя расценивать как что-то, обманывающее наши ожидания. Deception 2 — вещь настолько интересная и оригинальная, что, взявшись за нее однажды, вы долго не сможете оторваться от приставки и телевизора.



К большому сожалению, Deception 1 не получила до этого в России достаточного распространения и известности, несмотря на то, что была по-настоящему оригинальна и увлекательна. Знакомство с этой, теперь уже серией игр, наш игрок будет начинать, можно сказать, с нуля, как будто сиквел Deception`a нечто совершенно новое, неизведанное и незнакомое. Хотя в седьмом номере мы уже и обращали внимание на эту, тогда еще не вышедшую, игрушку, позвольте мне еще раз (по второму кругу) рассказать про основную







игровую концепцию.

В **Kagero** все построено очень интересно. И в первой и во второй части шедевра от Tecmo вам предстояло (и предстоит) стать исполняющим обязанности хранителя замка. А обязанность у вас была одна: устранить любого пришедшего в вашу скромную обитель. Для этого главному персонажу не надо шастать по зданию с автоматом наперевес, а достаточно просто установить несколько убийственных магических (и не только) ловушек, благо с магией у и.о. все в порядке, так как, по сюжету игры, приходится каждому, запускающему Deception 1 или 2, стать слугой темных сил, что само по себе весьма интересно. Расстановка и комбинирование средств уничтожения доставляют огромное удовольствие, и это занятие затягивает и затягивает.



К огромному облегчению читателей, статья данная пишется по японской версии игры, то есть Kagero, и сюжет практически неизвестен, а, следовательно, нудный автор А.С.Щербаков не будет долго и упорно мучить всех никому не нужным его пересказом. Почти.

Итак, главный персонаж **Kagero** — достаточно привлекательная девушка, как следует из начальной заставки, заманенная в темный замок будучи еще совсем маленькой и ставшая покорным слугой темных. Приказания она получает от своего непосредственного начальника, некой дамы весьма демонической наружности (с лицом абсолютно белого цвета). Игра поделена на уровни, на каждом из которых надо выполнить определенную задачу, то есть отправить из замка, а лучше на тот свет какого-либо индивидуума, вторгнувшегося, когда его никто не приглашал. Иногда противника можно захватить и сделать из него ужасного монстра.

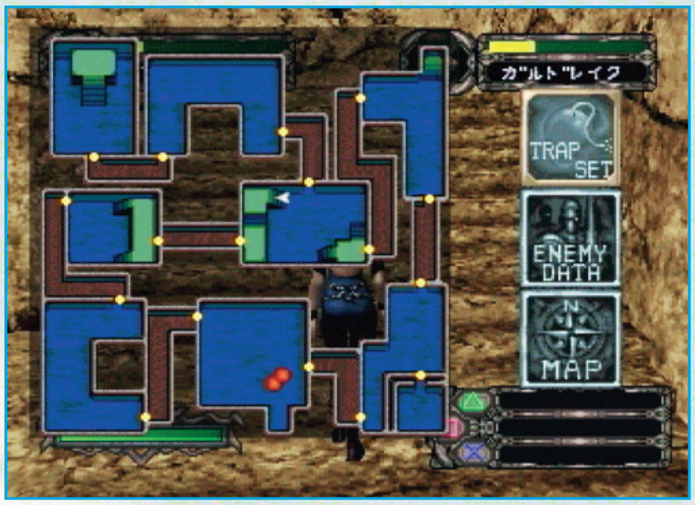
Начнете вы игру в главном зале доверенного вам поместья. Главной достопримечатель-





ностью его служит помещающийся на возвышении некий волшебный кристалл, восстанавливающий, при прикосновении к нему, вашу жизненную силу. Девушка не бесплотный дух, и ее запросто могут убить, и не только враги, но и ваши же собственные ловушки, в случае неаккуратного с ними обращения. Ловушки, имеющиеся у вас в наличии, обладают различными функциями, различным влиянием на врагов. Если огромная глыба камня упадет на человека, то, совершенно естественно, что тот не встанет и не побежит как ни в чем ни бывало. А вот, например, ловушка, выпускающая газ, вряд ли умертвит кого-нибудь (разве только ранит совсем слабого врага), а вот приостановить сможет, и пока несчастный справляется с кашлем (кашель вы не слышите) и резью в глазах, на него вполне может упасть нечто тяжелое. И раздавить. А он только руками и ногами засучит и успокоится. Активирование всего этого дела происходит нажатием соответствующей ловушке кнопки. То есть газ, к примеру, вы выпускаете нажатием треугольничка, а выдвижную стену — нажатием квадрата. Все очень даже удобно. В коридорах, надо заметить, почему-то ловушки ставить нельзя, только в комнатах. Есть, конечно, в управлении и свои недостатки, но они не так ощути-





мы и заметны. Отсутствует вот поддержка Dual Shock. Все-таки мелочь (для некоторых продуктов, правда, совсем не мелочь), а большинство разработчиков включают ее в свои самые новые творения, зачастую, бывает, об этом они много кричат... А вот Tecmo не захотело этого делать. Во время стратегического планирования убийства или в опциях необходимость аналогового контроллера не ощущается, а во время беготни по замку было бы очень неплохо, да и «отдача» при получении физических увечий не помешала бы. Обладатели Dual Shock, наверное, в данном пункте со мной согласятся, ну, а тем, у кого аналогового контроллера нет (а таких большинство), по большому счету на это наплевать. Да и не такой уж это важный и принципиальный вопрос.

Интересно еще и то, что от ваших действий зависит и концовка игры, а их, по идее, должно быть довольно много, больше, чем в Deception 1. Да и на ходе игры это сказывается. На первом этапе в ваш замок забредет некий человек, намерения которого мне, во всяком случае, неясны. Сам он слаб до ужаса: газ, вызывающий у нормального война временную остановку для того, чтобы очухаться, снимает у этого любопытного половину линейки жизненных сил. Вид его также поражает: время-то у нас на дворе — средние века, или около того, а он в джинсах и майке расхаживает! Из вашего домишки этого типа можно просто прогнать, нанеся ему некоторые увечья. А можно и убить. В первом случае зараза вернется и приведет с собой подмогу - вооруженного мечом война. И вдвоем они начнут расхаживать по замку (пока не умрут или вас не порешат). А во втором случае назойливый мужичок вам глаза больше мозолить не будет, меченосца приведет какая-то женщина, вероятно, жена покойного. Только он один надоедать и будет. Все в ваших руках.

Но, на мой взгляд, чтобы оценить **Kagero**/Tecmo`s Deception 2, в нее просто надо сыграть. Только тогда вы поймете, что ничего подобного вы еще не видели. Иногда игру сравнивают с Dungeon Keeper, которого на PlayStation пока нет, но вторая часть, вроде, будет. Некоторое сходство, не спорю, есть, но все же небольшое. Deception`ы действительно очень оригинальны и интересны, можно сказать, даже неповторимы. Стоит купить всем. **СИ**















Д О С Т О И Н С Т В А

Мрачная атмосфера, прекрасный игровой процесс, сверхоригинальность. В игру просто интересно играть.

Н Е Д О С Т А Т К И

Невыразительное звуковое оформление, некоторое однообразие.

Р Е З Ю М Е

Продолжатель традиций первой части. Подобного Deception 1&2 на PS вам просто не найти.

8.0

1.5	VIDEO
0.5	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	3D-платформер/RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Square Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Square
ОНЛАЙН:	www.squaresoft.com
ВЫХОД:	Конец 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Medievil

Brave Fencer Musashiden

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Square — большая любительница сюрпризов. На сей раз, впрочем, никаких сенсаций не произошло, но кто бы мог подумать, что в BFM окажется так мало RPG.

Очень похоже на то, что известный и малышу японский производитель Square после колоссального успеха Final Fantasy VII решил заняться различными экспериментами с жанром, в котором эта компания является одним из признанных лидеров, то есть RPG. Именно так, вероятно, надо расценивать три ее последних проекта: Parasite Eve, Xenogears и представленный здесь на всеобщее обозрение **Brave Fencer Musashiden**. Первый из этих продуктов вроде как должен был стать чем-то приближенным к голливудским фильмам (и стал), второй - просто интересной и немного необычной игрой, а третий, как всем казалось, приносил осовремененную Zelda на PlayStation. И, на мой взгляд, **Brave Fencer Musashiden** (далее **BFM**) не совсем оправдал надежды поклонников японских ролевиков в том плане, что **BFM**, в общем-то, на RPG не очень и похож, скорее это трехмерная платформенная ходилка с ограниченным пространством для передвижения, некоторыми ролевушными элементами и небольшими головоломками, местами довольно глупыми. Что не означает, что игра плоха и не заслуживает внимания. И даже те, кто ждал от Square совсем другого, вряд ли будут разочарованы. **BFM** — веселая игрушка, насыщенная юмором и сделанная очень качественно, но не лишенная недостатков.



ДОСТОИНСТВА

Неплохая графика, прекрасный звук. Веселые персонажи, японский юмор.

НЕДОСТАТКИ

Малое количество ролевых элементов. «Выструганные из дерева» фигурки персонажей подчас сильно раздражают.

РЕЗЮМЕ

Хороший, сделанный в японском стиле 3D-платформер с вкраплениями RPG. Made in Square.

7.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Какая же японская игра без сюжета? Так что и здесь он занимает далеко не последнее место, развивается по ходу действия, и с ним гораздо интереснее играть, чем без него. Наш игрок, скорее всего, столкнется с крупными проблемами, так как не то что японский, а самый простенький английский знают далеко не все. В общем, учиться, учиться и еще раз учиться, как завещал Ильич. А пока перескажу-ка я то, с чего начинается ваше приключение.



Действие происходит в некоторой местности, носящей труднопроизносимое название Yaquinik. Правит страной с таким ужасным названием отнюдь не ужасный король, а скорее даже несчастный, потому как соседняя империя Ru Coil вероломно вторглась в его королевство и уже осаждает дворец. Приходится идти на крайние меры, и принцесса (как же без нее) совершает древний ритуал вызова героя. В результате, в одном из залов дворца перед самыми видными людьми государства, собравшимися в нем, должен появиться легендарный герой Мусаши (Musashi), 160 лет назад спасший уже страну от великого Дьявола Тьмы (именно так японцы его и обозвали, как будто есть еще и Дьявол Света).

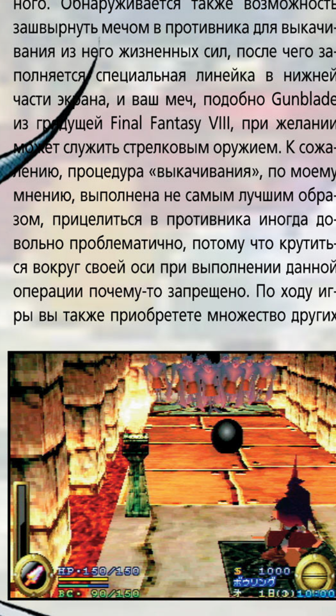




Ритуал прошел очень гладко, и ожидаемый герой материализовался на выделенном ему постаменте. Представлял он собой довольно любопытное зрелище: помимо обалденной прически, выделялся гигантским ростом в три фута, что составляет примерно один метр. Можно сказать, рожден для игры в баскетбол. Народ, лицезревший появление Мусаши, как-то опешил и с трудом пришел в себя от увиденного. На легендарного героя сей муж был похож менее чем Тамагочи на клон Dune 2, и надежда на спасение королевства стала тихонько улетучиваться. Король и придворные не скрывали своего разочарования, принцесса вообще демонстративно отвернулась от спасителя. Придется теперь Мусаши спасать королевство, поднимая тем самым себя в глазах «стоящих у руля», а особенно принцессы. Для начала же придется отыскать старинный меч, которым некогда наш герой владел. Тут-то игра и начинается. Геймпад вам в руки, ветер в спину и электричку навстречу.

Что мы видим вместо ролевика? Герой наш, выполненный, как и все персонажи **BFM** в стиле super deformed, оказывается в лесочке, где нельзя свернуть ни вправо, ни влево, а приходится бежать, как паровоз, по прямой, попутно изрубая уродливых врагов. Никаких вам лабиринтов и тому подобного. Обнаруживается также возможность зашвырнуть мечом в противника для выкачивания из него жизненных сил, после чего заполняется специальная линейка в нижней части экрана, и ваш меч, подобно Gunblade из грядущей Final Fantasy VIII, при желании может служить стрелковым оружием. К сожалению, процедура «выкачивания», по моему мнению, выполнена не самым лучшим образом, прицелиться в противника иногда довольно проблематично, потому что крутиться вокруг своей оси при выполнении данной операции почему-то запрещено. По ходу игры вы также приобретете множество других умений плюс еще один меч со своими способностями и большей разрушительной силой. Как раз на некоторых умениях и основаны, порой, небольшие головоломочки игры, многие из которых можно, как ранее было сказано, не боясь покривить душой, назвать бестолковыми. Приводим пример. Вы стоите у небольшой речушки, для ее преодоления вам необходимо высосать всю энергию из несчастного солдата, пострелять в мост на другой стороне, и тогда он упадет, чтобы позволить вам перебраться на другую сторону. На словах страшного ничего в этом нет, а вот на деле... Перед каждым из мини-паззлов появляются небольшие сообщения, учащие вас новым умениям, но, даже зная, что как делать, все равно можно не догадаться, что именно от вас требуется. Мало того, на одну из головоломок со шибанием колокола ответ был найден совершенно случайно. Возможно, легче будет ориентироваться в англоязычной версии продукта (называться он будет The Legend of Brave Fencer Musashi), но и там вряд ли так просто будут давать подсказки. О тексте же японской версии, доступной на момент написания данной статьи, сказать нечто определенное, по понятным причинам, очень и очень сложно.













Что все же грустно, так это ощущающийся недостаток ролевушности, присутствующей, по сути, только в городах, где можно зайти в INN, передохнуть, приобрести что-нибудь. Графически игра очень даже недурна, но многим, я уверен, вид персонажей, с большими головами неправильной формы и местами смахивающих на Буратино, будет не очень приятен. Поэтому некоторые и любят Alundra с ее рисованной графикой. К звуку придраться просто нельзя. Великолепная озвучка персонажей, надеемся, найдет свое место и в западных версиях **BFM**. Радует поддержка Dual Shock со всеми его функциями.

Игра очень хороша, достаточно весела, некоторые ее уровни, типа бега от катящегося каменного изваяния, просто приводят в восторг. Несмотря на все перечисленные недостатки, это все равно достаточно высококлассная игрушка. Тем более что все, что в игре не недостатки, — достоинства. Square — это своеобразный знак качества, откровенно слабоватых игр она (практически) не делает.

СИ



Rival Schools: United by Fate

ПЛАТФОРМА:	PlayStaton
ЖАНР:	Fighting
ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
ОНЛАЙН:	www.capcom.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	SF EX, SF Alpha, Tekken 3, Dead or Alive

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Необычнейшая фантазия на старую-добрую тему Street Fighter... Capcom еще раз доказывает, что умеет удивлять и даже поражать игроков своими творениями.

Capcom является на данный момент одной из немногих компаний, которая все еще продолжает выпускать на свет двухмерные файтинги, когда все уже, вроде бы, перешли на трехмерные. Надо сказать, что делать это японский разработчик умеет, и притом прекрасно, и авторитет его в этой области не ставится под сомнение. Но вот переход от плоских поединков к трехмерным прошел для компании не очень-то успешно, когда Street Fighter EX и Star Gladiators, скажем так, шедеврами не стали и надежд почитателей творчества компании не оправдали. Но успокоиться Capcom не может (и правильно), в скором времени собирается выпустить продолжения этих игрушек, а вот с аркад уже переведена на PlayStation еще одна драка — **Rival Schools: United by Fate** — и ждет, когда в нее кто-нибудь поиграет. Мы поиграли. Пора делиться впечатлениями.

Начнем с того, что, вскрыв коробочку с игрой, вы обнаруживаете два диска. Сначала это вызывает недоумение, но потом все становится на свои места. Как оказалось, японцам пришло в голову наглядно продемонстрировать, чем аркадная версия игры отличается от домашней. На втором диске, носящем название Evolution, последняя и расположилась, и отличается от версии для игрового автомата исключительно новыми режимами. Их, правда, очень много, и они довольно любопытны. К ним мы вернемся в конце статьи, когда закончим рассказ конкретно о самой игре, а не о том, что «навешано» вокруг нее.

Capcom — такая интересная компания, работающая почти всегда над несколькими играми-поединками параллельно. И на создание нового движка, особенно для «побочных» проектов (все, что не Street Fighter) времени вроде как нет. Так что «обрадую» вас: **Rival Schools** использует движок SF EX, и графика в нем практически такая же. Во время боя както на это особенно и не смотришь. Заметно, конечно, что бойцы ощутимо угловаты, но это совсем не раздражает, а вот когда один из персонажей побеждает, и камера показывает его крупным планом... Вобщем, всплывают воспоминания о 1994 годе и первом Virtua Fighter. Лицо персонажа — кирпичное до неприличия, ощущается недостаток полигонов и углы торчат во все стороны, на руках вместо эластичных бинтов (или перчаток) замечены скопления уродливых пикселей. Ничего, потошнит, отойдете, а потом привыкнете. На самом деле во всем остальном игра очень хороша, а по своей интересности, на мой взгляд, затыкает за пояс знаменитый Tekken (все части). Действительно, и игровой процесс, пусть и не самый шикарный, но и далеко не примитивный, и прекрасное управление должны привлечь внимание ценителей жанра.



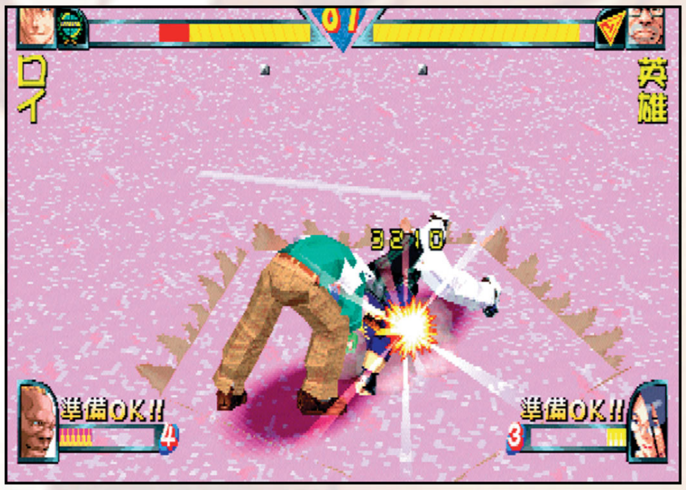


Об управлении надо говорить особо (как и в любой игре). Сходу надо бы порадовать всех обладателей Dual Shock. **Rival Schools** — один из первых файтингов, использующий эффект «отдачи», что само по себе интересно. То есть, вас бьют по чайнику (на экране), а геймпад начинает вибрировать у вас в руках. Здорово. К удивлению, управление не повторяет SF, как это обычно бывает в играх от Capcom (да и другие призводители используют, чаще всего, нечто сходное). Привычное «шесть кнопок» заменено на другое, более подогнанное под соньковский геймпад и невороятно удобное. Удары руками и ногами идут с четырех основных кнопок, на правых шифтах расположились уход в 3D и бросок, а на левых — супер удары. В основном игра строится именно на применении супер ударов с заполнением соответствующей линейки. То есть, как обычно, есть простые спецприемчики, а есть выполняющиеся исключительно при заполнении линейки до определенного уровня. Здесь этих уровней — огромное количество, и заполнение происходит достаточно быстро. А если учесть, что основные супер удары делаются простым нажатием одного из левых шифтов, и на этом строится боевой процесс, то, с одной стороны, это кажется весьма неплохой и удобной вещью, а с другой, — страшно огорчает. Бои получаются очень красивыми и зрелищными, и суперы надо УМЕТЬ использовать и подлавливать на них противника, он ведь еще и в 3D, если что, может уйти. Но все же как-то это слишком упрощенно, и с применением таких ударов малость переборщили. Существует и другой тип спецприемов — комбинированые, когда появляется ваш напарник и помогает вам всеми силами. Я не оговорился — именно напарник. В **Rival Schools**, подобно X-men vs SF, вы выбираете не одного персонажа, а сразу двух. После каждого раунда у вас есть возможность заменить одного на другого - иногда очень полезно, особенно при игре вдвоем. А непосредственно посреди боя, нажав комбинацию кнопок, вы можете позвать кореша, который начнет увлеченно бить морду противнику, но потом опять убежит за кадр. Если же ваш напарник — девушка, она может поцеловать вас, пополнив тем самым вашу линейку жизней.



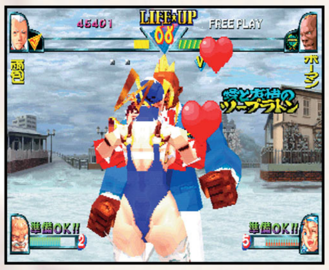
Персонажи игры выполнены в типично японском стиле, являются учениками различных японских учебных заведений. Также во всеобщем мордобое принимают участие и их наставники, плюс злобные боссы (видимо, из РУНО). В турнир вклинилась и самая знаменитая школьница всех поединков мира - Sakura из серии SF, как мне кажется, один из лучших персонажей **Rival Schools**. Но парочка байкеров переплюнет и ее. Особняком стоят ученики-спортсмены: футболист, бейсболист и волейболистка. Они не только неплохие бойцы, но и участники дополнительных режимов игры. То есть вы сможете попробывать одиннадцатиметровые футболистом, помахать битой, в надежде попасть по летящему мячику, посбивать мишени волейболисткой. Нововведения оригинальные и довольно интересные.















На самом деле режимов на Evolution диске просто тьма, сами в них и разбирайтесь. Скажу пока, наверное, о самом занимательном - Edit, редактировании персонажа. Можно сказать, сильно упрощенный Fighter Maker (который на западе так и не появится). Герою разрешено изменить форму носа, глаза, рот и так далее. К сожалению, приходится отметить, что на западном рынке игра появится уже без этого интересного, но все же чрезмерно «японского» дополнения - на одном диске, как и любой стандартный файтинг.

Ну, вобщем, и все. Достоинства и недостатки, вроде, перечислены. А, нет, еще один откопал! Не совсем вот мне по душе вторая часть названия — United by Fate (Обьединенные Судьбой). Но ничего, в восточном варианте еще хлеще — Legion of Heroes (Легион Героев)! А на самом деле игра чрезвычайно интересна — просто не оторветесь. Capcom всегда делала хорошие (более или менее) поединки. И сейчас делает: SF EX 2 и SF Alpha 3 на подходе. Они должны оправдать наши ожидания.

СИ

ДОСТОИНСТВА

Быстро, интересно, весело. Отличное управление, красивые супер удары. Дополнительные режимы.

НЕДОСТАТКИ

Слабенькая графика, некоторая упрощенность по сравнению со Street Fighter.

РЕЗЮМЕ

Закройте глаза на графику и получите отличный, веселый файтинг.

7.0

0.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	мюзикл/файтинг
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE/Enix
РАЗРАБОТЧИК:	Avex Trax
ОНЛАЙН:	www.enix.co.jp
ВЫХОД:	Конец 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Parappa the Rapper

Bust-A-Groove

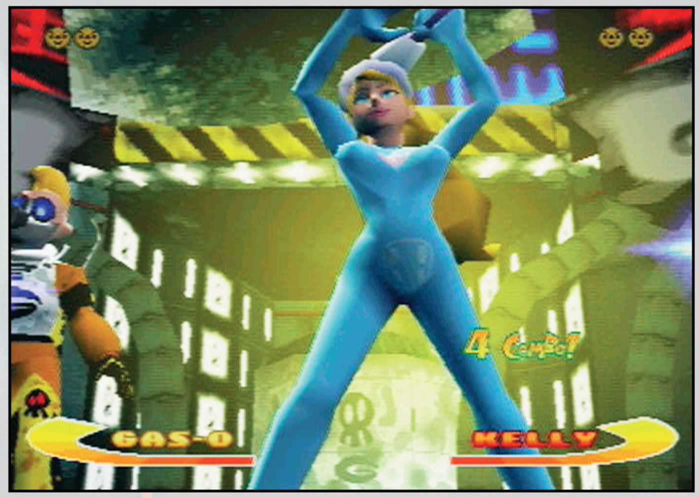
BUST-A-GROOVE

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Parappa the Rapper перевернул все понятия об оригинальности видеоигры. Bust-a-Groove предлагает новое решение, указывающее дорогу многим и многим последователям. В «ловушку» Enix уже попались и Sega, и Knami...

Новаторство и оригинальность — одни из основных составляющих любой популярной игры, важные, но, впрочем, не определяющие компоненты ее успеха. В отличие от графического оформления, качества игрового процесса и некоторых других важных факторов, оригинальность никогда не была вещью совершенно необходимой — большинство очевидных хитов, особенно последнего времени, совершенно запросто обходятся и без нее. Отсутствие новаторских подходов в игровой индустрии, похоже, теперь заботит, в основном, не пользователей-игроков, а только журналистов, возмущающихся буквально на каждой печатной полосе отсутствием оригинальности, запущенностью застарелой болезни клономании у разработчиков и чрезмерной страстью издателей к получению максимума прибыли при минимуме усилий. Потребитель же своим кошельком показывает на то, чего именно ему хочется. Угадать не сложно — новых приключений старых героев. Новых уровней. Еще более красочной графики. Усовершенствованного интерфейса с одной кнопкой. И отнюдь не такого сложного и очень сомнительного компонента, как оригинальность. Более того, попытки новаторства в современном игровом мире даже, можно сказать, подвергаются гонениям. По-настоящему прорывные, нетипичные игры восхваляются журналами. Но, увы, имеют уровень продаж намного меньший, чем какое-нибудь продолжение популярного хита, в котором все отличия от оригинала можно пересчитать по пальцам, причем одной руки для этого вполне хватит. И, тем не менее, иногда все же случаются прорывы. И рождаются новые жанры, новые способы сложить из таких похожих компонентов различных игровых направлений что-то новое и необычное, в то же время настолько захватывающее, чтобы игроки умудрились предпочесть это своим старым увлечениям. И вот тогда приходит слава, полки магазинов, продающих шедевр, стремительно пустеют, а команда разработчиков, не расслабляясь ни на минуту, в поте лица готовит... продолжение. Эстафета передается кому-то другому. Таковы законы природы.





Японское издательство Enix уже давно числится в разряде культовых, во многом благодаря тому, что для него оригинальность в играх — не пустое слово, и практически каждая игрушка у Enix получается особенной, выходящей за рамки стандартных штампов индустрии. Учитывая все более поднимающийся в Японии интерес к неординарным проектам, возведшим уже на вершину такие произведения, как Parappa the Rapper или Sakura Wars, успех такой нестандартной игры, как Bust-a-Move, был легко прогнозируем. Несмотря на то, что идея игры лежала примерно в той же плоскости, что и в Parappa, у Bust-a-Move (за пределами Японии выпускаемой под названием Bust-a-Groove) имеется целый ряд черт, легко выделяющих игру даже на фоне феноменального Sony'вского плоского рэппера.

Если Parappa the Rapper можно отнести к разряду интерактивных мюзиклов, рассчитанных на одного игрока, то **Bust-a-Groove**, несмотря на музыкальную основу, является чем-то большим. Это, скорее, музыкальный файтинг, в котором игроки пытаются не изящно набить друг другу морду, а соревнуются в умении танцевать, пусть и достаточно виртуальном. Концепция проста — слушаем музыку и нажимаем в такт на те кнопки, которые нам показывают. Кто бы мог подумать, что этот монотонный и утомительный процесс может оказаться настолько увлекательным? Все спасают персонажи, которых в игре не меньше, чем в солидном файтинге, причем каждый, как это и положено, владеет собственной боевой, то есть танцевальной, техникой. Каждый снабжен несколькими десятками различнейших движений, которые герой сможет исполнять, повинуясь вашим ловким пальцам, набирающим на джойпаде простые и сложные комбинации.



Все, что вам понадобится в процессе игры — это чувство ритма и хотя бы элементарный навык владения PlayStation'овским контроллером. Стать королем дискотеки можно буквально за полчаса — согласитесь, это удовольствие весьма, и весьма редкое. Как и любой файтинг, **Bust-a-Groove** рассчитан, прежде всего, на участие двух игроков, и поэтому перетанцевать косолапого приятеля на виду желательно наибольшего количества зрителей будет неимоверно приятно. Разработчики постарались сделать так, чтобы окружающим было бы не только приятно участвовать в поединках танцоров, но и наблюдать за этими сражениями, что ставит еще один жирный плюс в списке положительных качеств игрушки. Графически **Bust-a-Groove** пусть и не ставит рекордов, однако, выполняет свою работу очень хорошо. Кому есть дело до того, что в игре практически нет текстур, ведь выглядят и движутся полигональные фигуры танцоров очень и очень хорошо, анимация персонажей с использованием motion capture выглядит настолько живой, что в существование героев просто-таки начинаешь по-детски верить. Несмотря на полное отсутствие сюжетной подоплеки и смелые дизайнерские решения, «бойцы» умеют нравиться, а для любой игры жанра это является чуть ли не самым важным компонентом успеха. Ну, как может не понравиться фривольная киска Kitty-N, веселые и лихие ребята-близнецы неизвестно с какой планеты Capoeira или задумчивый красавчик, выступающий на арене под песенку про философию плейбоя. Философия же **Bust-a-Groove** в созерцательности. Интерактивное музыкальное шоу, зажигательное и полное сюрпризов — это именно то, что дает игра каждому участнику. Именно поэтому наблюдать за красотами полигонной дискотеки не менее интересно, чем участвовать в ней. Хотя, конечно, участвовать все же приятнее. Песенки, между прочим, настолько хороши, что запоминаются сразу. Разнообразие стилей и направлений музыкальных тем, использованных авторами, также придется по вкусу многим. Диско, поп, рэп, техно, даже рок'н'ролл. Любая мелодия ритмична и помогает, а не мешает ориентироваться в расположении тактов.

Весьма привлекательно в **Bust-a-Groove** и управление. В отличие от зверского Parappa the Rapper, становившегося практически непроходимым уже после первых уровней, эта игра не требует от вас последовательного нажатия десятков кнопок. Между окончаниями каждой фазы, длящейся по четыре такта (быстрых или медленных — зависит от мелодии), вы можете выполнять начальные действия для указанных движений. Они задаются курсорными указателями, которые необходимо нажимать в указанном порядке, после чего от вас требуется лишь закончить фазу на четвертый такт нажатием круга или квадрата, опять-таки в зависимости от указаний. Любой танец начинается с выполнения простых движений, в которых участвуют лишь один-два элемента, и система будет развиваться далее в зависимости от ваших успехов. Разумеется, за выполнение сложных движений и комбинаций вы получите большее преимущество, ну, а четкое исполнение всей последовательности движений в танце даст вам максимальный бонус. Кстати, в игре зашита забавная особенность — в случае особенно хорошего исполнения танца окружение сцены начнет видоизменяться, что придает процессу невообразимый азарт. Ну, а за идеал вы удостоитесь в завершение небольшого шоу победившего персонажа. При переносе с японского на американо-европейский рынок игра практически ничего не потеряла, а музыкальное сопровождение изменилось лишь немного. Разумеется, поют теперь в **Bust-a-Groove** не на японском, а на английском, но это, возможно, даже лучше, хотя и заденет слегка всех поклонников экстраординарной японской эстрады.

Bust-a-Groove — это идеальная игра для компании. Завлекает и притягивает много лучше, чем файтинг, многопользовательская гонка, стратегия или совместное решение головоломок. Пожалуй, ценность этой игры для веселого совместного времяпрепровождения я бы сравнил с **Mario Kart**. Конечно, в **Bust-a-Groove** не вполне хватает глубины, и серьезного развития вы в ней не заметите — а идеальный уровень достигается буквально за несколько дней. Однако оригинальность, добротность реализации, великолепная музыка и прекрасные персонажи смогут гарантировать вам прекрасное настроение. Любой, кто играет на PlayStation с друзьями, просто обязан иметь у себя эту игру.

СИ



ДОСТОИНСТВА

Прекрасная музыка, продуманные персонажи, солидная система управления и прекрасная идея.

НЕДОСТАТКИ

В игре заметна некоторая незаконченность, и, при всех своих достоинствах, она все же постепенно надоедает. В игровом процессе нет места для развития навыков игрока, как в любом полноценном файтинге.

РЕЗЮМЕ

Ничто не способно лучше поднять настроение компании. Идеальная опора для средних, мелких и крупных вечеринок.

8.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS







ПЛАТФОРМЫ:	PS, PC
ЖАНР:	Гонки
ИЗДАТЕЛЬ:	Codemasters
РАЗРАБОТЧИК:	Codemasters
ОНЛАЙН:	www.codemasters.co.uk
ВЫХОД:	Конец 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	V-Rally, Gran Turismo

Colin McRae Rally

Александр ГРУДЗИНСКИЙ
gruds@gameland.ru

Длинная дорога, отсутствие противников, жутковатое управление — такова новая гонка от Codemasters.

Гонки на сегодняшний день это не новость. Гонками дорогие наши издатели/разработчики просто завалили. Как говорится, гонки на любой вкус. От гонок на хот-родах до рейсов на «дальнобойщиках». Но выделилось, пожалуй, лишь несколько. Видимо, Colin McRae Rally можно тоже отнести к выдающимся играм. Если честно говорить, то настоящая игра была создана как противопоставление Gran Turismo. Если в первом случае мы имели дело с гонками на большом количестве машин по нормальным дорогам, то в случае Colin McRae Rally присутствует большое количество трасс и отсутствие дорог как таковых.

Почему игра называется именно так, а не иначе? Дело в том, что в мире гонок есть одна очень известная личность под именем **Colin McRae**. Именно эта личность и участвовала в разработке игры. Ну, к нему еще присоединился потом его штурман и тоже стал участвовать. Участие, видимо, было рекламным, хотя и из него взято немало полезного.



Но ближе к делу. С самого начала вы всего лишь новичок. И мы очень рекомендуем вам пройти школу по подготовке к гонкам. Даже если вы уже неплохой гонщик и хорошо справляетесь с управлением практически любой машины, то в **Colin McRae Rally** это не пройдет. Вспомните, как было в Gran Turismo: огромное количество всевозможных машин на весьма ограниченном коли-



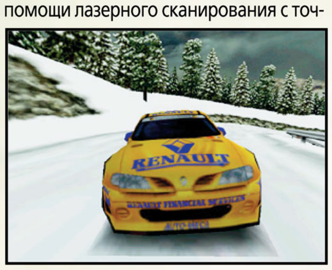
честве трасс. На освоение машины просто не было времени. Поэтому машины не сильно отличались друг от друга (в плане техники управления). Здесь же все иначе. Машин всего восемь, причем доступными становятся не все сразу. В автошколе вас научат всему. Сначала придется прослушать нудную лекцию о правилах безопасности на дорогах, затем в сотый раз узнать, какая педаль что делает (да, ошибиться можно элементарно, особенно сидя за компьютером). Ну, а затем вас, наконец, научат трогаться с места с наибольшей эффективностью и совершать некоторые маневры. Все это вы уже наверняка умеете и поэтому сочтете нашу рекомендацию бесполезной. Но поверьте, вы ошибаетесь. Далее вас научат штурманским командам и обозначениям. Довольно полезно слушать штурмана во время игры. Ведь он лучше вас знает трассу. К тому же, этот голос принадлежит не кому иному, как штурману самого **Colin McRae**. Далее вам разрешат углубиться в недра машины. Это позволит вам отрегулировать все параметры автомобиля так, как вам удобно. Заодно это знание поможет починить ваше авто после большого количества трасс.

По мере роста вашего профессионализма вам могут доверить более мощные и более дорогие автомобили. Уровень сложности можно разделить на ступени: новичок, любитель, про-



фессионал. В последнем случае вы получите уже секретные модели автомобилей. Для преодоления стадии «новичок» вам дадут машины не самые лучшие: VW Golf, Seat Ibiza, Skoda Felicia и Renault Megane. Согласитесь, могло бы быть и лучше. Но не забывайте, что вы все еще новичок. На следующей ступени вам предложат более профессиональные машины: Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Ford Escort и Toyota Corolla. Все они уже с приводом на четыре колеса. Вот это были основные машины. Не надо забывать и про секреты. Если вы победите на чемпионате в режиме Intermediate (любитель) и одержите победу на специальных трассах, то в ваше безграничное пользование перейдут следующие машины: Ford Escort MKII, Lancia Delta Integrale, Ford RS200 и Audi Quatro.

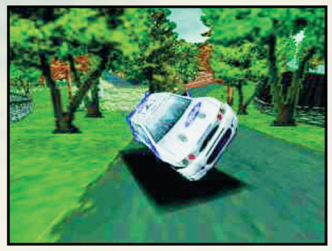
Согласитесь, машины могли бы быть и получше. Но тут, скорее всего, дело в рекламе. Видимо Codemasters получили гонорар за то, что использовали именно эти машины. Они не дорогие, серийные, реализованы с достаточным реализмом как внешнего вида, так и физики. К слову, о внешнем виде. Все текстуры были сняты с оригиналов при помощи лазерного сканирования с точ-



ностью до 0,025 мм. Этот факт тоже может о многом сказать, ведь ни одно из разрешений не покажет всей этой точности на экране. Затем относительно небольшое количество машин сделано для того, чтобы игроки (и потенциальные покупатели автомобилей одновременно) смогли почувствовать разницу. Поэтому в машинах можно очень многое изменять, подбирая наилучшую конфигурацию.

Если автомобилей в игре всего 12, то трас наблюдается аж 48. Они проходят по территории 8 стран: Новая Зеландия, Греция, Монте-Карло, Австралия, Швеция, Корсика, Индонезия и Великобритания (обидно, что нет России, а то у нас дороги как раз для ралли). Как вы, наверное, понимаете, каждая страна имеет свое лицо. Особенности выражаются не только во внешнем виде, но и в качестве самих дорог и дорожных покрытий. Во время турнира ваша трасса делится на несколько участков. После прохождения такого участка вам даются определенные очки и время на проверку машины. Вот тогда-то вам и пригодятся знания, полученные в автошколе. Следующий участок дороги будет, как обычно, своеобразен, и поэтому машину следует подготовить соответствующим образом.





Графически **Colin McRae Rally** выглядит очень неплохо. Во многом напоминает Gran Turismo, хотя движок был взят от предыдущего проекта Codemasters TOCA Touring Car Championship. Ну, его как следует «довели до ума»: немного изменили, внесли что-то новое, что-то оставили, повысили частоту кадров и так далее. К этому прибавили фотореалистичные текстуры с автомобилей и получили то, что хотели. Но, положа руку на сердце, можно сказать, что до Gran Turismo Codemasters пока не дотянули. В начале гонок все машины просто блещут своей рекламой на капотах, крыльях, на бамперах



и на всяких прочих местах. Далее на дороге всего навалом: грязь, снег, пыль, дождь, лужи. Представьте, как будет выглядеть ваш стальной конь после всех этих испытаний? От рекламы не останется и следа, вся машина будет покрыта толстым слоем коричневой грязи. Это мы уже видели в Gran Turismo, правда, там это было не так ярко выражено (дороги все-таки асфальтированные). Шансы на то, что ваша машина останется неповрежденной в реальной гонке, довольно малы. Так и есть на самом деле. Деформировать-





ся может практически все: от бампера до приборного щитка. Эта функция для нас уже не является нововведением. Подобное уже было в TOCA Touring Car Championship. Но все равно приятно видеть помятую виртуальную машину. Как-то не правильно, когда машина царапает стенки каньона, а на двери не остается ни следа.

Об игровом процессе можно только повторить слова **Colin McRae**: «Это игра не про гонки, это и есть сами гонки». Разработчики старались как можно точнее передать саму атмосферу гонок. Как начинается карьера, как берется первый старт. Можно вполне реально почувствовать вкус победы и ощутить все напряжение, которое возникает во время перерывов между участками трассы. От того, как вы настроите свою машину для дальнейших испытаний, зависит чуть меньше половины победы.

Конечно, в такие игры надо играть с аналоговыми контроллерами. Слишком они реалистичны, чтобы использовать стандартные средства управления. Так что делайте выводы, господа игроки: играть или не играть, а если играть, то как.

В общем, игра получилась довольно неплохая. Противопоставление Gran Turismo все-таки не получится (не дотягивает графика), ну, а просто поиграть без претензий к конкуренции стоит. Получите массу удовольствия и узнаете много полезного об устройстве машины. И пусть родители только попробуют вам сказать, что время, проведенное за играми, вы потратили зря!

СИ



ДОСТОИНСТВА

Отличная физическая мо-дель, приличная графика. высокая степень детализации игрового процесса.

НЕДОСТАТКИ

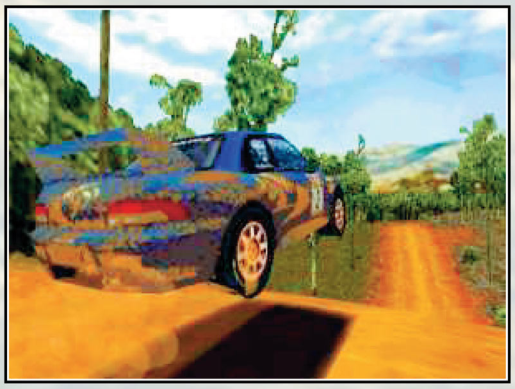
Однообразие трасс, в гонке участвует только 1 автомобиль, местами данный симулятор скатывался до примитивной аркады.

РЕЗЮМЕ

Данная гонка заслуживает пристального внимания со стороны любителей гонок, но до шедевра, к сожалению, недотягивает.

7.0

1.5	VIDEO
0.5	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS






BUST A MOVE
Dance & Rhythm Action
TM
バストアムーブ
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

Подбор команды

Позвольте представить личный состав организации **Rainbow**. В нем присутствуют специалисты четырех категорий: профессиональные убийцы или штурмовики (**assault**); взрывники (**demolition**); электронщики (**electronic**); «призраки» (**recon**). По первым трем категориям особых комментариев не требуется, а вот назначение четвертой поясню подробнее. В нее входят бойцы с высокими показателями по **stealth** (скрытность и бесшумность); при соответствующей экипировке эти ребята способны незаметно продвигаться буквально за спинами противника. Бесценны при выполнении ответственных операций, когда нельзя действовать шумно и грубо.

Переходим на личности. Первоначально, разумеется, доступны не все из ниже перечисленных бойцов. Каждый из персонажей, помимо уникальной физиономии, обладает рядом характеристик, пояснения по которым будут даны ниже. Если вдруг появится интерес, то на экране подбора команды в закладке Bio можно найти информацию биографического характера.

КОМАНДА



ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Создается впечатление, что стремление разработчиков закончить Rainbow Six точно в срок привело к появлению на игровом рынке сыроватого и не оптимизированного продукта. Явных и откровенных багов в игре, возможно, не так уж много, но недостаточное бета-тестирование и скороспешная подготовка к тиражированию дают себя знать буквально на каждом шагу. Поэтому, прежде чем приступить к конкретным рекомендациям и советам по прохождению, позволю несколько слов касательно чисто технических аспектов дела.

Для начала дружеский совет. Отложите **Rainbow Six** до лучших времен, если вы не являетесь обладателем трехмерного акселератора. Формально игра поддерживает низкое разрешение и программный обсчет сцены, но вся загвоздка в том, что это лишь формально. Реально — даже без музыки и звуковых эффектов, без малейших намеков на туман, в разрешении 320x240(6pp!) — на Pentium 166MMX с 32Mb RAM вы будете лицезреть не более 10-12 кадров в секунду. При этом качество картинки будет ничуть не лучше Doom и иже с ним! Лет пять назад подобный движок, быть может, и сделал бы честь любому представителю жанра 3D action, но на сегодняшний день он способен вызвать лишь стойкое отвращение.

Для обладателей 3DFX дела обстоят лучше, но тоже не без претензий. В форуме на сайте Red Storm Entertainment можно частенько встретить следующие строки «...на моем Pentium 266 с 64Mb RAM и ускорителем на чипсете Voodoo 2 игры выдает не более 24 кадров. Quake 2 же выдает не менее полусотни...». О чем это говорит — да все о том же, о недостаточной оптимизации.

Логическим итогом являются следующие оптимально-минимальные системные требования: P166, 32Mb RAM, 3DFX (лучше с чипсетом Voodoo 2). Это вполне приемлемая игровая конфигурация, хотя принцип «чем больше — тем лучше» по-прежнему остается действенен.

Второй важный момент — управление. **Rainbow Six**, помимо мыши, активно использует клавиатуру, и без частого использования последней не обойтись. Помимо привычных клавиш fire и use, подчас придется задействовать и более экзотические, например, изменение модели поведения бойцов, отдача специальных команд и т.п. Самое интересное, что, по умолчанию, раскладка выполнена на редкость неудобно. Точнее, может быть, она и достаточно удобна, если к ней привыкнуть, но со стандартом де-факто, предложенным еще Wolfenstein 3D, есть принципиальные расхождения. Явным диссонансом являют собой кнопки стрельбы (использование текущего предмета) и открывания дверей (также преодоление препятствий и прочие взаимодействия с игровой средой), которые «навешены» отнюдь не на ctrl и пробел соответственно. Другие действия также не особенно сочетаются со стандартами, поэтому есть смысл посвятить некоторое время на настройки в разделе options/remap controls.

Наконец, весьма рекомендую обзавестись патчем, который можно закачать прямо с сайта Red Storm Entertainment. Он исправляет целый ворох мелких ошибок и устраняет некоторые недоработки. Можно, конечно, обойтись и без этого апгрэйда до версии 1.01, но если есть возможность — все же лучше закачайте и установите.

Экипировка представляет собой в некоторой степени формальный процесс, который, тем не менее, на определенных миссиях играет определенную роль. Например, если требуется что-либо разминировать (или, наоборот, взорвать), то неплохо бы запастись **demolitions kit** и т.п.

ЭКИПИРОВКА

DEMOLITIONS KIT
специальные предметы)



Этот набор позволяет существенно ускорить как разминирование, так и установку взрывных устройств. В состав набора входят базовые электронные устройства по диагностике и необходимые механические инструменты для выполнения работ. Кроме этого, в комплектацию входят набор детонаторов и специальный клей.

ELECTRONICS KIT
(специальные предметы)



С этим электронным набором более эффективно можно деактивировать камеры и «жучки». В состав набора входят высоко прецизионный мультивольтметр, миниатюрные источники питания и цифровой анализатор. Дополнительно включены различные переключатели, заглушки и др.

LOCKPICK KIT
(специальные предметы)



Набор для более быстрого подбора отмычек к запертым дверям. Основным компонентом набора является сложное устройство по автоматическому подбору ключа, которое «справляется» с любым механическим замком за несколько секунд. Не менее эффективно данное устройство открывает и электронные замки.

FLASHBANG
(специальные предметы)

Световая граната способна ослепить, вызвать шок за счет ярчайшей вспышки и мощного акустического удара.



Очень эффективно использовать их перед входом в помещение с предполагаемым противником для «предварительной подготовки». Пока ошеломленный светом и грохотом неприятель находится в полном замешательстве, он становится особенно уязвим и беззащитен. Учтите, что неаккуратное использование этих гранат может привести к временному «оцепенению» ваших бойцов.

FRAG GRENADE
специальные предметы)



Стандартная атакующая граната M61, которая часто используется пехотой. Обладает небольшим радиусом поражения, поэтому подходит для применения в закрытых помещениях. При удачном броске граната способна уничтожить целую группу террористов.

BREACHING CHARGE
(специальные предметы)

Пробивной заряд служит для уничтожения дверей посредством взрыва. При этом отпадает необходимость в использовании световых гранат, так как ударная волна от взрыва способна оглушить или даже убить находящихся рядом противников. При этом под взрывную волну может попасть и ваш отряд, поэтому будьте предельно осторожны.

HEARTBEAT SENSOR
(специальные предметы)



Сенсор на сердцебиение. Каждое сокращение «главной мышцы» создает слабые низкочастотные волны, которые, тем не менее, можно уловить данным высокочувствительным устройством. В пассивном режиме сенсор сканирует все направления, в активном режиме производит сканирование области, находящейся перед бойцом.

PRIMARY MAG И SECONDARY MAG
(специальные предметы)



Соответственно, дополнительные магазины для основного и дополнительного оружия.

CAR-15 (основное оружие)



Более компактная модификация M16. Обладает не много меньшими убойной силой и дальностью стрельбы, но при этом существенно меньше в весе. Наиболее широко применяется войсками специального назначения США и Израиля. Возможно вести огонь одиночными выстрелами, короткими очередями (3 пули) и в автоматическом режиме.

M-16 A2 (основное оружие)



Эта винтовка обладает самой большой дальностью стрельбы и высочайшей пробивной силой (не спасет даже бронежилет со вторым уровнем защиты). Эти два качества делают M-16 одним из самых перспективных видов вооружения. Возможна стрельба одиночными выстрелами, короткими очередями и в автоматическом режиме. К недостаткам можно причислить лишь немалый вес этой винтовки.

HK MP5 A2 (основное оружие)



Универсальный пистолет-пулемет системы Heckler & Koch. Отличается высочайшей надежностью и исключительной точностью стрельбы даже при стрельбе в автоматическом режиме. Возможна стрельба одиночными выстрелами, короткими очередями (3 пули) и в автоматическом режиме.

HK MP5K-PDW (основное оружие)



Компактная модификация классического MP5 A2. Обладает несколько меньшей пробивной способностью, нежели «старший собрат», но при этом выигрывает в весе. Возможна стрельба одиночными выстрелами и в автоматическом режиме.

HK MP5SD5 (основное оружие)



Гроза террористов, пистолет-автомат MP5 A2, оснащенный глушителем. Практически бесшумный, обладает высочайшей точностью.

BENELLI M1 (основное оружие)



Винчестер, наиболее эффективный для ближнего боя. Неплохой довесок при штурме зданий с подрывом дверей. Опытный стрелок способен выпустить из дула этого винчестера пять пуль менее чем за секунду.

HK .40 USP
(дополнительное оружие)



Пистолет системы Heckler & Koch сорокового калибра. Среднее по мощности, но весьма легкое оружие.

HK .40 USP-SD
(дополнительное оружие)



Модификация предыдущего пистолета с добавлением глушителя. Полное подавление звука при несколько меньшей пробивной способности.

HK .45 MARK23
дополнительное оружие)



Весьма надежный пистолет 45 калибра. Более тяжел, но, вместе с тем, более эффективен, нежели HK .40.

HK .45 MARK23-SD
(дополнительное оружие)



Модификация предыдущего оружия с добавлением глушителя.

BERETTA 92FS 9MM
(дополнительное оружие)



Неплохой выбор — пистолет с незначительной отдачей, что обеспечивает высокий процент поражения цели. Неоспоримым достоинством этого оружия является магазин на большое число патронов.

BERETTA 92FS 9MM-SD
(дополнительное оружие)



Любимчик бойцов-«призраков». Глушитель обеспечивает полное подавление огня и звука, а по боевым качествам этот пистолет не уступает обычной Beretta.

URBAN LIGHT, MEDIUM, BREACH
(защитные костюмы)



Легкие варианты этого защитного костюма лучше всего подходят для «призраков». Модификация breach достаточно тяжелая, но надежно защищает от среднего по мощности оружия.

CAMO LIGHT, MEDIUM, HEAVY
(защитные костюмы)



Идеальны для операции в джунглях. Тяжелый кваровый вариант обеспечивает защиту от среднего по мощности оружия.

BIO SUIT (защитные костюмы)



Комбинированный костюм, по защищенности от пуль и взрывов находящийся на втором уровне обычных костюмов, а по защите от био-

SANTIAGO ARNAVISCA
(Испания, штурмовик)
Агрессивность: 72
Способность к командованию: 81
Самоконтроль: 94
Выносливость: 83
Командные действия: 92
Обращение с взрывчаткой: 24
Знания в области электроники: 34
Обращение с огнестрельным оружием: 100
Обращение с гранатами: 65
Скрытность: 82



LARS BECKENBAUER
(Германия, взрывник)
Агрессивность: 55
Способность к командованию: 78
Самоконтроль: 77
Выносливость: 81
Командные действия: 74
Обращение с взрывчаткой: 100
Знания в области электроники: 91
Обращение с огнестрельным оружием: 76
Обращение с гранатами: 80
Скрытность: 72



DANIEL BOGART
(США, штурмовик)
Агрессивность: 89
Способность к командованию: 96
Самоконтроль: 93
Выносливость: 97
Командные действия: 95
Обращение с взрывчаткой: 20
Знания в области электроники: 20
Обращение с огнестрельным оружием: 98
Обращение с гранатами: 50
Скрытность: 73



ANDREW BURKE
(Англия, штурмовик)
Агрессивность: 91
Способность к командованию: 85
Самоконтроль: 75
Выносливость: 94
Командные действия: 89
Обращение с взрывчаткой: 75
Знания в области электроники: 53
Обращение с огнестрельным оружием: 93
Обращение с гранатами: 67
Скрытность: 78



GERALD MORRIS
(США, взрывник)
Агрессивность: 40
Способность к командованию: 72
Самоконтроль: 80
Выносливость: 79
Командные действия: 89
Обращение с взрывчаткой: 99
Знания в области электроники: 54
Обращение с огнестрельным оружием: 80
Обращение с гранатами: 97
Скрытность: 71



ANNIKA LOFQUIST
(Швеция, электронщик)
Агрессивность: 80
Способность к командованию: 92
Самоконтроль: 77
Выносливость: 82
Командные действия: 88
Обращение с взрывчаткой: 61
Знания в области электроники: 97
Обращение с огнестрельным оружием: 85
Обращение с гранатами: 69
Скрытность: 69



GENEDY FILATOV
(Россия, штурмовик)
Агрессивность: 82
Способность к командованию: 82
Самоконтроль: 87
Выносливость: 83
Командные действия: 88
Обращение с взрывчаткой: 62
Знания в области электроники: 36
Обращение с огнестрельным оружием: 91
Обращение с гранатами: 85
Скрытность: 70

TRACY WOO
(США, «призрак»)
Агрессивность: 50
Способность к командованию: 75
Самоконтроль: 85
Выносливость: 96
Командные действия: 96
Обращение с взрывчаткой: 30
Знания в области электроники: 85
Обращение с огнестрельным оружием: 80
Обращение с гранатами: 50
Скрытность: 98

логической угрозы — на четвертом. Идеально подходит для территорий с неблагоприятной биологической средой.

BLACK LIGHT, MEDIUM, HEAVY
(защитные костюмы)



Стандартное обмундирование для бойцов Rainbow во время ночных операций. Высокая степень защиты в комбинации с достаточной легкостью делают этот вид костюмов весьма перспективным. Тяжелый вариант хорошо подходит для взрывников.

STREET LIGHT, MEDIUM, HEAVY
(защитные костюмы)



Данный вид «доспехов» дает неплохую защиту от взрывов, но не слишком надежен против выстрела.

WOOD LIGHT, MEDIUM, HEAVY
(защитные костюмы)



Униформа, идеальная для действий в лесу. Надежно защищает от всех видов оружия, за исключением самых мощных. Любимая форма Santiago Arnavisca.

DESERT LIGHT, MEDIUM, HEAVY
(защитные костюмы)



Хорошо подходит для действий в пустыне, но не дает высокой защиты.

TAN LIGHT, MEDIUM, HEAVY
(защитные костюмы)

Хорошая защита вкупе с умеренным весом. Тяжелая модификация рекомендуется взрывникам. Может послу-



жить неплохую службу при операциях в пустыне.

Есть достаточно неплохой вариант экипировки, который идеально подойдет в трех случаях из четырех. Из униформы рекомендую одевать самую мощную и тяжелую, так как безопасность и защищенность куда важнее, нежели скорость передвижения, тем более, что торопливость в **Rainbow Six** никак не поощряется. Основным оружием должна стать винтовка **M16**, причем, во всех случаях без исключения. Это очень мощное, а главное — самое дальнобойное оружие из всех, которые имеются в наличии. Дополнительное оружие — **Beretta**; можно модификацию с глушителем, если требуется действовать тихо и скрытно. Дополнительный набор определяется конкретными задачами операции, но иметь с собой набор атакующих гранат **Frag grenade** никогда не помешает.

Неплохо зарекомендовали себя дверные взрыватели (**breaching charge**), которые при удачном стечении обстоятельств сносят вместе с дверью и парочку противников.

Сенсор на сердцебиение большой пользы в одиночной игре не приносит, возможно, его применение более оправдано в **multiplayer**.

Планирование операции

К моменту планирования у вас должен быть укомплектован хотя бы один отряд (выбор отрядов осуществляется в левом верхнем углу экрана, цифра **7**).

Блок иконок, обозначенных цифрами **1-6**, предназначен для всевозможных манипуляций с картой и маршрутом движения команды:

1 — последовательная «прокрутка» всех точек маршрута плюс возможность мгновенного перехода к начальной или конечной точкам;

2 — масштабирование карты;

3 — поворот и движение карты;

4 — изменение уровня/этажа. Большинство миссий в **Rainbow Six** «многоэтажные», т.е., к примеру, ваша команда высаживается на крыше здания, а заложники, освобождение которых и является основной задачей, находятся на первом этаже или в полуподвале. Кнопками «**вверх**» и «**вниз**» можно выбирать нужный этаж и далее работать с ним в обычном режиме. К слову, если ключевая точка маршрута совпадет с лестницей, то автоматически произойдет смена этажа.

5 — фильтры для отрядов. Щелчок на соответствующей иконке приведет к появлению/исчезновению маршрута соответствующего отряда. Рекомендуется использование при запутанных и сложных маневрах трех-четырех групп.

6 — переключение плоской карты в трехмерный режим и обратное. Довольно эффектно, но совершенно непрактично, так как разобрать что-либо на трехмерной карте не представляется возможным.

Разумеется, действия групп не ограничиваются лишь одними перемещениями. В закладке orders (приказы, обозначена цифрой **9**) для каждого звена маршрута можно определить тип поведения и скорость движения бойцов. В самих ключевых точках задаются специальные действия и режим ожидания специального команды-кода.

10 — ожидание команды-коды. Всего предусматривается четыре соответствующих кода: **alfa**, **bravo**, **charlie**, **delta**. Во время выполнения операции, по достижению отрядом данной точки, он переходит в режим ожидания соответствующей команды. Отдача приказа-кода осуществляется нажатием соответствующей клавиши (по умолчанию — «**q**», «**w**», «**e**», «**r**»). После этого бойцы продолжают двигаться далее согласно маршруту. Когда появляется необходимость в использовании подобных команд? В основном, в тех случаях, когда AI бойцов может поступить некорректно, но в дальнейшем вам будет необходима огневая поддержка или какая-либо иная помощь. Рассмотрим гипотетическую ситуацию по освобождению заложников — всей толпой вы вламываетесь в здание, уничтожаете охрану, но на второй этаж, где находятся заложники под дулом автоматов террористов, вам имеет смысл идти в одиночку. Оставшиеся бойцы замирают, ожидая кода «**альфа**». Вы же аккуратно поднимаетесь наверх, снайперским выстрелом «снимаете» охрану и с чистой совестью даете код «**альфа**». Можно утереть пот и расслабиться, так как ваши хлопцы вполне способны самостоятельно доставить освобожденных заложников (режим escort) к месту эвакуации.

11 — режим поведения бойцов. **Clear** — бойцы не вступают в бой ни при каких обстоятельствах, **Engage** — бойцы отстреливаются, если враг открыл огонь, **advance** — бойцы вступают в сражение при первой же возможности, первыми открывая огонь, **Escort** — режим сопровождения и прикрытия заложников.

12 — скорость движения бойцов. **Blitz** — максимально быстро, **Normal** — обычным шагом, **Safety** — крадучись. Учтите, что максимальная скорость передвижения ограничивается весом защитного костюма и снаряжения.

13 — специальные действия. В основном, производимые бойцами действия связаны с разминированием заложенных бомб или с манипуляциями различными электронными штучками (уничтожение компьютерного вируса, поиск «жучков», закачивание данных и пр.). Список действий появляется только в том случае, если текущий **way point** расположен в непосредственной близости от соответствующего объекта («жучок», компьютер, камера и т.п.).

Для более подробного и детального изучения карты рекомендую воспользоваться закладкой **recon** (**8**). В ней находятся четыре классификатора объектов на карте: заложники (**hostages**), террористы (**terrorists**), основные объекты (**landmarks**) и условные обозначения (**legend**). Первые три пункта связаны с конкретными людьми или объектами, которые предусмотрены сценарием данной операции: например, охранник на балконе, патруль в приемном зале, компьютер с программой-вирусом, плененные рабочие и т.п.





Разберемся, как и обещалось, с характеристиками бойцов. Для начала — первые десять, которые присутствуют в явном виде. Агрессивность (**aggressive**) определяет общую реакцию бойца на появление противника; не существенна, если вы взяли бойца под личное командование. Способность к командованию (**leadership**) показывает, насколько хорош боец как командир звена. Самоконтроль (**self-control**) отражает выдержку и закалку бойца, в частности, как быстро и четко он реагирует на опасную ситуацию. Выносливость (**stamina**) не только демонстрирует физическую подготовленность бойца, но и показывает, насколько силен его дух. Командные действия (**teamwork**) демонстрируют навыки работы в составе какого-либо отряда (опять же, этот параметр не играет роли, если вы самолично управляете персонажем). Обращение с взрывчаткой (**demolitions**) есть мастерство по разминированию





JORG WALTHER
(Германия, штурмовик)
Агрессивность: 76
Способность к командованию: 97
Самоконтроль: 90
Выносливость: 96
Командные действия: 98
Обращение с взрывчаткой: 71
Знания в области электроники: 89
Обращение с огнестрельным оружием: 96
Обращение с гранатами: 83
Скрытность: 67



AYANA YACOBY
(Израиль, «призрак»)
Агрессивность: 95
Способность к командованию: 65
Самоконтроль: 70
Выносливость: 95
Командные действия: 75
Обращение с взрывчаткой: 30
Знания в области электроники: 86
Обращение с огнестрельным оружием: 97
Обращение с гранатами: 60
Скрытность: 97



RENEE RAYMOND
(США, штурмовик)
Агрессивность: 75
Способность к командованию: 79
Самоконтроль: 90
Выносливость: 91
Командные действия: 100
Обращение с взрывчаткой: 30
Знания в области электроники: 23
Обращение с огнестрельным оружием: 97
Обращение с гранатами: 85
Скрытность: 96

KEVIN SWEENEY
(Англия, «призрак»)
Агрессивность: 45
Способность к командованию: 65
Самоконтроль: 95
Выносливость: 85
Командные действия: 90
Обращение с взрывчаткой: 30
Знания в области электроники: 96
Обращение с огнестрельным оружием: 90
Обращение с гранатами: 50
Скрытность: 99

мин и деактивации детонаторов. Знания в области электроники (**electronics**) влияют на работу с «жучками», камерами и компьютерами. Обращение с огнестрельным оружием (**firearms**) — без комментариев. Скрытность (**stealth**) — способность передвигаться незаметно для противника.

Помимо этих десяти параметров, есть и еще два — здоровье (**health**) и усталость (**fatigued**). Здоровье бойца может находиться в следующих состояниях: готов к бою (**ready**), легко ранен (**wounded**), в коме (**incapacitated**), мертв (**dead**). Тяжело раненый боец (**incapacitated**) на время лечения выбывает из отряда **Rainbow** и частично теряет свое мастерство.

Усталость бойца может стать причиной его полной неработоспособности. Если увидите, что после боя подопечный упал духом (в окошке статистики появилось «**fatigued**»), то лучше всего дать ему возможность отсидеться «дома» до полного восстановления душевного равновесия.

Условные обозначения на карте

insertion zone — зона высадки ваших бойцов;

extraction zone — зона эвакуации (сюда нужно привести отряд и/или заложников для окончания миссии);

stairway up — лестница или лестничный пролет, ведущий наверх;

stairway down — лестница или лестничный пролет, ведущий вниз;

ladder up — трап или металлическая пожарная лестница, ведущая наверх;

ladder down — трап или металлическая пожарная лестница, ведущая вниз;

locked door — закрытая дверь;

unlocked door — открытая дверь;

window — окно;

waypoint — ключевая точка маршрута;

action waypoint — ключевая точка маршрута с выполнением какого-либо специального действия;

go code & action — ожидание кода (alfa, bravo и т.д.) и последующее выполнение специального действия;

go code waypoint — ожидание кода;

possible hostage — возможный заложник (с некоторой вероятностью может находиться в указанном месте);

known hostage — установленный заложник (гарантированно находится в указанном месте);

hostage objective — заложник, освобождение и эвакуация которого являются одной из целей операции;

possible terrorist — потенциальный террорист (с некоторой вероятностью может находиться в указанном месте);

known terrorist — установленный террорист (гарантированно находится в указанном месте);

terrorist objective — террорист, уничтожение которого является одной из целей операции;

landmark — метка на карте, например, зона эвакуации;

objective — некий объект, например, бомба, детонатор, компьютер и пр.

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ МИССИЙ

1. Одиночную игру даже на уровне сложности elite несложно пройти лишь одним или двумя бойцами. Кого выбрать? Рекомендую **Ding Chavez** — настоящая машина для убийств. Но учите, что через пару-тройку миссий даже этот парень выдохнется и ему потребуется некоторый отдых. В качестве напарников лучше всего брать **Daniel Bogart** или **Timothy Hanley**. Впрочем, почти все бойцы взаимозаменяемы.

2. Используйте бесплатный бинокль — режим снайперского прицеливания винтовок. Наиболее полезна оказывается **M16**, так как у нее наибольшая дальность выстрела, и, следовательно, максимальное приближение оптического прицела. Прежде чем совершать перебежки, внимательно исследуйте территорию через подобный «бинокль». Это самый главный совет, который поможет легко провернуть даже самую сложную операцию лишь одним бойцом.

3. Боец может погибнуть буквально от одной пули, особенно, если выстрел был произведен в голову, живот или пах. Очень рекомендую подыскивать скрытные локации, из которых можно за минимум выстрелов уничтожить противника, стреляя именно в указанные уязвимые места.

4. Если ваш боец упал на землю, истекая кровью, то это еще не значит, что час его пробил. Если рамка вокруг портрета окрашена не в красный, а в оранжевый цвет, то это значит, что шансы у него все же есть (он серьезно ранен). Быть может, после лечения он вновь пополнит ряды **Rainbow**.

5. Не возлагайте больших надежд на AI бойцов. В лучшем случае поручайте им не слишком деликатные дела или операции прикрытия. Правда, в одной из миссий, где требовалось остановить лидеров преступных группировок, отчаянно прорывавшихся к автомобилю, команда из трех стрелков умело охраняла автомобиль, пока я разбирался с теми, кто был в доме. Но этот пример, **imho**, скорее исключение, нежели правило.

6. Не советую брать на миссию световые гранаты. Возьмите атакующие — они действуют куда более эффективно. Судите сами: от световой гранаты противник в лучшем случае на несколько секунд лишь ослепнет, а обычная граната при тех же условиях попросту отправит его к праотцам.

7. Не суйтесь с радостным воплем в комнату к заложникам — обычно их охраняют террористы, которых зачастую можно не заметить. И вообще, рядом с такими локациями необходимо соблюдать максимум осторожности — при малейшем шуме заложники будут расстреляны. Тихо отойдите, подыщите место, где бы вы могли видеть всю комнату, и аккуратно, но без промедления расстреляйте охрану в режиме снайперского выстрела.

8. Не забывайте о подрыве дверей. Установите таймер, отбегите куда-нибудь в отдаленное место и ждите. К месту взрыва наверняка сбежится толпа врагов — вот и щелкайте их как семечки.

9. Если нужно прорываться с боем, и особенной свободы для маневров нет, то ни в коем случае не экономьте патроны и установите режим автоматической стрельбы (если оружие это позволяет).

10. Примерно к десятой миссии боевой состав **Rainbow** будет полностью укомплектован. Новых пополнений не ждите.

11. Перед входом в помещение, где могут находиться террористы, не забудьте перезарядить магазин. Во-первых, этот процесс требует некоторого времени, во-вторых, о перезарядке часто вспоминаешь только тогда, когда автомат отвечает молчанием на яростные нажатия кнопки **fire**.

12. Кнопка «манипулирования со средой» имеет достаточно широкий спектр применения. Разумеется, в 90% случаев она используется для открывания двери, но она также позволяет преодолеть препятствие, забраться на лестницу и пр.

13. Помните о том, что, присев, вы становитесь более трудной мишенью для противника. Правда, по неизвестным причинам двигаться в полуприсяде или ползком вы не можете; разрешается только стрелять.

14. Схема штурма здания. Расчистив подход, открывайте дверь и быстро отходите назад и немного вбок, на значительную дистанцию. Теперь включайте режим снайперского выстрела и медленно стрэйфитесь так, чтобы постепенно обозреть всю комнату. Как правило, противник вас не увидит, а вы сможете легко снять его и ликвидировать всех тех, кто попытается броситься к выходу.

15. Дверные проемы — самые опасные места. Никогда не кидайтесь в них сломя голову. Были случаи, когда один-единственный террорист положил пятнок моих ребят, только потому, что они тупо лезли в проем.

16. Если все бойцы живы и здоровы, это не значит, что все они рвутся в бой, так как их моральный дух падает тем сильнее, чем больше приходится сражаться. Старайтесь держать резерв и чередовать бойцов. Иначе на разборки придется отправлять электронщиков или взрывников.

17. Mission Impossible? Попробуйте нажать enter, затем наберите **debugkeys**, затем вновь enter. Будет включен режим отладки. Попробуйте теперь нажать **F10** для изменения раскладки клавиатуры на отладочную и затем заветную клавишу **F12**, которая мгновенно зачтет вам успешное выполнение операции. Любопытно, что успех гарантирован даже в том случае, если не выполнено ни одного из заданий (и об этом будет сказано в статистике).

ЗАДАНИЯ МИССИЙ



МИССИЯ 1: Steel Wind

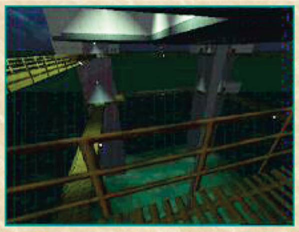
Поздно вечером вооруженные боевики из радикальной террористической организации «Свободная Европа» захватили бельгийское посольство в Лондоне. Ваша миссия состоит в штурме посольства, при этом потери среди гражданского населения должны быть минимальными.

МИССИЯ 2: Cold Thunder

В Конго вооруженные повстанцы захватили исследовательский центр. Ваша задача — вызволить ученых и уничтожить основные силы боевиков.



МИССИЯ 3: Angel Wire



Боевики группы «Феникс» захватили буровую вышку, захватив рабочих в качестве заложников и установив несколько взрывных устройств. Вам поставлена задача разминировать бомбы и нейтрализовать террористов.

МИССИЯ 4: Sun Devil

Подданные США и Бразилии были захвачены в заложники террористами и перевезены в место, находящееся недалеко от резиденции Рамона Калдерона. Калдерон — известный наркоделец, недосягаемый для правосудия. Ваша задача — помешать планам мафиози при минимальных потерях со стороны гражданских лиц.



МИССИЯ 5: Ghost Dance

Участники радикальной нео-марксистской группировки захватили в заложники несколько семей в центральном



ALEJANDRO NORONHA
(Бразилия, штурмовик)
Агрессивность: 91
Способность к командованию: 91
Самоконтроль: 91
Выносливость: 82
Командные действия: 87
Обращение с взрывчаткой: 50
Знания в области электроники: 32
Обращение с огнестрельным оружием: 94
Обращение с гранатами: 75
Скрытность: 73



ANTONIO MALDINI
(Италия, «призрак»)
Агрессивность: 50
Способность к командованию: 60
Самоконтроль: 80
Выносливость: 95
Командные действия: 80
Обращение с взрывчаткой: 65
Знания в области электроники: 65
Обращение с огнестрельным оружием: 90
Обращение с гранатами: 50
Скрытность: 100



KARL HAIDER
(Австрия, штурмовик)
Агрессивность: 100
Способность к командованию: 75
Самоконтроль: 71
Выносливость: 96
Командные действия: 93
Обращение с взрывчаткой: 42
Знания в области электроники: 55
Обращение с огнестрельным оружием: 89
Обращение с гранатами: 71
Скрытность: 74



DING CHAVEZ
(США, штурмовик)
Агрессивность: 95
Способность к командованию: 100
Самоконтроль: 92
Выносливость: 97
Командные действия: 94
Обращение с взрывчаткой: 71
Знания в области электроники: 67
Обращение с огнестрельным оружием: 100
Обращение с гранатами: 74
Скрытность: 100



KAZIMIERA RAKUZANKA
(Польша, штурмовик)
Агрессивность: 85
Способность к командованию: 85
Самоконтроль: 60
Выносливость: 96
Командные действия: 94
Обращение с взрывчаткой: 50
Знания в области электроники: 52
Обращение с огнестрельным оружием: 96
Обращение с гранатами: 70
Скрытность: 80



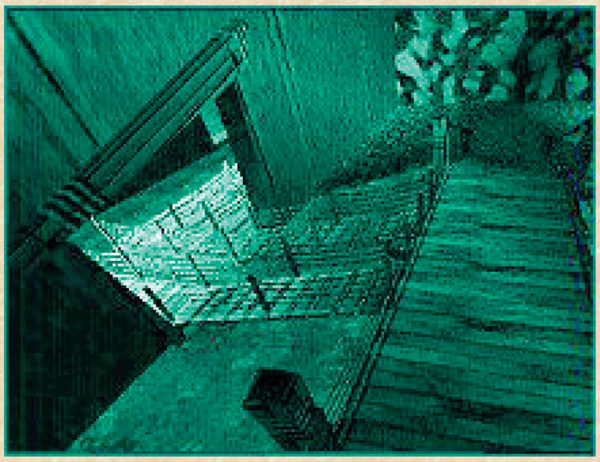
ROGER MCALLEN
(Канада, взрывник)
Агрессивность: 70
Способность к командованию: 70
Самоконтроль: 70
Выносливость: 98
Командные действия: 90
Обращение с взрывчаткой: 97
Знания в области электроники: 71
Обращение с огнестрельным оружием: 96
Обращение с гранатами: 100
Скрытность: 70



TIMOTHY HANLEY
(Австралия, штурмовик)
Агрессивность: 93
Способность к командованию: 86
Самоконтроль: 84
Выносливость: 100
Командные действия: 86
Обращение с взрывчаткой: 75
Знания в области электроники: 65
Обращение с огнестрельным оружием: 91
Обращение с гранатами: 84
Скрытность: 85

ALAIN DUBARRY
(Франция, электронщик)
Агрессивность: 72
Способность к командованию: 81
Самоконтроль: 76
Выносливость: 91
Командные действия: 66
Обращение с взрывчаткой: 76
Знания в области электроники: 100
Обращение с огнестрельным оружием: 84
Обращение с гранатами: 81
Скрытность: 73





парке Испании. Ваша задача — вызволить заложников и нейтрализовать террористов.

МИССИЯ 6: Blue Sky

Боевики из «Феникса» захватили дамбу на границе Венгрии и Словакии, угрожая уничтожить ее. Один из террористов тайно предложил правительству сделку: передать некую важную информацию в обмен на жизнь. Ваша миссия — деактивировать взрывные

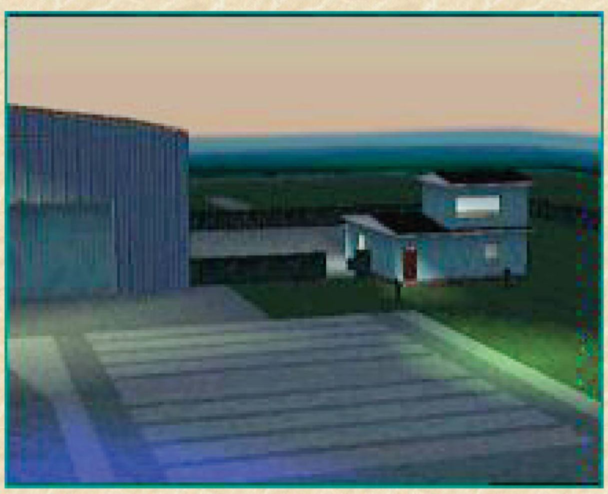


устройства и доставить информатора живым к месту эвакуации.



МИССИЯ 7: Fire Walk

Согласно данным, которые передал информатор, у «Феникса» есть секретная лаборатория на западе США, в которой производится разработка биологического оружия. Ваша задача — захватить завод и доставить в сохранности всех инфицированных больных.



МИССИЯ 8: Winter Hawk

Правящей верхушке организации «Феникс» удалось скрыться при штурме лаборатории. Теперь вам нужно исправить свою ошибку и перехватить их, прежде чем они сумеют скрыться.



МИССИЯ 9: Red Wolf

Боевики «Свободной Европы» жестоко прервали празднование введения единой европейской валюты, отмечаемое в Брюсселе. Ваша задача — найти и освободить важного сановника, которого захватили террористы.



МИССИЯ 10: Razor Ice

Террористы из «Феникса» захватили доктора Уинстон прямо из ее номера отеля. Группа была замечена при посадке на корабль, причем, боевики угрожали, что взорвут корабль, если будет предпринята попытка проникновения на борт. Ваша цель — спасти доктора.



МИССИЯ 11: Yellow Knife

Анне Ланг — советник президента по научным вопросам — была уличена в утечке информации, касающейся действий организации Rainbow. Ваша задача — проникнуть в ее имение в Александрии и раздобыть доказательства ее связи с террористами из группы «Феникс».



МИССИЯ 12: Deep Magic

Была получена информация о том, что в центральном компьютере корпорации «Horizon» есть данные о деятельности и предстоящих планах группы «Феникс». Цель — получить эту информацию.

МИССИЯ 13: Lone Fox

Данные, полученные из компьютера, подтвердили, что террористы планируют использовать вирус, который приведет к самым печальным последствиям на церемонии закрытия игр в Сиднее. Ваша задача — перехватить автоколонну и доставить Билла Хен-



дриксона (главу организации) для допроса.



МИССИЯ 14: Black Star

По данным компьютера, «Феникс» планирует сымитировать похищение Анне Ланг, чтобы упрятать ее, прежде чем произойдет активация вируса «Брахма». Воспрепятствуйте этим планам.

МИССИЯ 15: Wild Arrow

Устройство, которое выпустит в воздух вирус, было установлено в вентиляционной системе спортивного городка в Сиднее. Ваша задача — ликвидировать охрану и обезвредить устройство.





МИССИЯ 16: Mystic Tiger

Последний из руководителей «Феникса» забаррикадировался на корабле вместе с элитными силами боевиков. Ваша цель — подавить малейшее сопротивление и доставить всех тех, кто добровольно сдастся в плен.

Юрий
ПОМОРЦЕВ

СИ

КОДЫ К УРОВНЯМ

Кроме кода к каждому следующему уровню, который выдает вам сама игра по мере прохождения, есть еще универсальные коды, действующие в любом случае:

Mission 1: начало игры
Mission 2: 4JJXB
Mission 3: ZDD1T
Mission 4: RFF1J
Mission 5: K4TCG
Mission 6: MIR4M
Mission 7: 7QVJV
Mission 8: K99XC
Mission 9: AAAX1
Mission 10: JSGPW
Mission 11: CMODD
Mission 12: JGHD3
Mission 13: PUUWW
Mission 14: WT348
Mission 15: 139P0
Mission 16: L9IPV
Mission 17: VTIM3
Mission 18: YJOJG
Mission 19: YFCWJ
Mission 20: GDKWT

ПСЫ ВОЙНЫ

Итак, в зависимости от миссии, в ваше распоряжение поступает несколько коммандос, часть функций у них общая (можно выбрать группу коммандос и приказать им что-то сделать), а индивидуальные возможности каждого из них описаны ниже. К общим функциям относятся: стрельба из пистолета, возможность заходить в здания и садиться в средства передвижения. Далее у каждого есть персональное холодное оружие, свое специализированное оружие и свое приманивающее оружие.

СНАЙПЕР

У этого солдата есть бесшумная винтовка с оптическим прицелом. На карте прицел появляется в виде лупы. Если цель может быть поражена, то прицел будет выглядеть просто как лупа, если же нет — прицел становится кроваво красным. У снайпера есть всего шесть патронов к своей чудесной винтовке, так что используйте его только в случаях крайней необходимости (хотя, частенько запас патронов можно пополнить прямо на миссии).

Кроме этого, у снайпера есть пистолет и капкан. Капкан можно ставить, например, в тех случаях, когда гарантированно известно, что немцы пройдут этой дорогой. Капкан уничтожает одного человека за раз и является многоразовым. Его можно снова подобрать после использования. Снайпер в основном нужен для того, чтобы снять далеко стоящих часовых, к которым трудно подойти на близкое расстояние. Таким образом он расчищает путь для остальных коммандос.

МИНЕР

Минер, кроме пистолета, имеет в своем арсенале гранаты, часовые мины и управляемые динамитные шашки. Гранаты, например, можно использовать против пехоты или танков, а мины - против зданий и сооружений. Часовые мины взрываются сами по себе через некоторое время, достаточное для того, чтобы минер отбежал. Управляемые мины взрываются по сигналу минера, когда в этом появится необходимость. Многих припасов у него в самом начале нет — их скидывают с парашютом. Задача остальных — расчистить минеру путь до парашюта. Кроме того, у минера есть щипцы, которыми он перекусывает ограждения из проволоки, но при этом ограждение должно быть обесточено.

Общие советы и вообще

1. Берегитесь вражеских автоматов и ружей — у них больший радиус поражения по сравнению с вашими пистолетами;

2. Гарпун действует только с очень близкого расстояния, почти вплотную, фактически, как нож;

3. Во время штурма вражеского опорного пункта старайтесь действовать тихо и не давать патрулю поднять тревогу. В противном случае вам придется иметь дело еще, как минимум, с несколькими автоматчиками;

4. Вы можете прятаться в домиках без фашистских флагов — немцы не умеют их обыскивать. Но не забегайте в домики с флагами — внутри вас ничто не спасет от нескольких автоматчиков;

5. Убирайте трупы убитых немцев из поля видимости живых патрульных;

6. Вы также можете закапываться в снег и грязь, но без особой необходимости не бегайте по ним — остаются следы, которые исчезают лишь спустя некоторое время;

7. Старайтесь перемещаться короткими перебежками и все время ложиться в конце — таким образом, вы будете вне зоны видимости часовых;

8. Помните, что у каждого коммандос свои функции: не пытайтесь взорвать что-нибудь снайпером или завести машину водолазом, даже ящички, которые вам сбрасывают с парашютом, предназначаются не всем, а в основном минеру.

9. Не переусердствуйте с двойным щелчком: еще один двойной щелчок заставит коммандос с бега снова перейти на шаг.

ОБ ИГРЕ

В RTS-стратегии **Commados: Behind the Enemy Lines** основной упор сделан на молниеносные точечные тактические операции. Вам дается всего шесть человек американских коммандос (в идеале, подчас — меньше), каждый из которых профессионал в своей области. Итак, парад алле, представляем бравую шестерку: зеленый берет, снайпер, минер, шофер, шпион и морской пехотинец. Все вместе они представляют собой поистине мощнейшую диверсионную бригаду, которой по силам любые задачи. Задания в миссиях чрезвычайно разнообразны и тактически грамотно продуманы: вам предстоит уничтожать и выводить из строя стратегически важные объекты: здания, заводы и оборудование, мобильные боевые единицы, а также освобождать заложников. Однако, в основном требуется осуществлять различные диверсии в тылу врага. При этом можно пользоваться практически любыми подручными средствами: снаряжением, которое ваше заботливое командование сбрасывает вам с парашютом, захватывать немецкую военную технику (грузовики, танки, самолеты, катера), оружие и обмундирование. Помимо всего прочего, можно прятаться в зданиях, закапываться в снег и грязь, перерезать колючую проволоку и карабкаться по крутым склонам на самый верх неприятельского лагеря.

Немцы же представлены в основном патрульными (среди них много заядлых курильщиков, но это никак не влияет на их острые зрение и слух) и различной боевой техникой: грузовики, танки, самолеты, станковые пулеметы и др. К слову, в некоторых миссиях требуется взорвать вражескую подводную лодку или угнать самолет.

Говорить об AI противников конечно можно, но... Commandos — отнюдь не wargame и даже не стандартный C&C-клон, по части реалистичности игра более чем условна. К примеру, если часовой слышит выстрел или видит подозрительные следы на снегу, он, конечно, тут же бросается выяснять их происхождение и, при необходимости, поднимает тревогу и вызывает подкрепление. Однако далее начинаются сплошные условности — когда отгремела и отвыла свое сирена, патрульные продолжают обычные маршруты «туда-сюда» и просто забывают о происшествии, даже если под их ногами валяется труп напарника по караулу (он так и останется валяться на земле, и на него больше никто не обращает внимания; хотя бы отволакивали в какой-нибудь похоронный сарайчик). Кроме того, все действия ваших коммандос в изрядной степени идеализированы — шпион будет «шпрехать» с немецким солдатом или офицером, тем самым отвлекая его внимание, бесконечно долго; если вы находитесь вне зоны обзора противника, то он вас будет игнорировать, как бы вы ни старались привлечь к себе внимание (разве что откроете огонь из пистолета). По неизвестным причинам немцы не имеют обыкновения обыскивать дома, то есть, если вы спрячетесь в какой-нибудь избушке, то можно сидеть сколько угодно, чувствуя себя, как у Христа за пазухой. Но это не баги или промахи, просто необходимо рассматривать **Commandos** как нестандартный real-time puzzle на тему Второй Мировой.

Общие впечатления, интерфейс и графическое исполнение: потрясающе детализированные карты местности (но безумно медленный скроллинг — оптимальный режим игры 512x384); красивые, но несколько угловато двигающиеся танки и грузовики (мало фаз на движение и повороты); разнообразие миссий, акцент именно на тактику и на внезапность, а не на количество боевых единиц, имеющихся в наличие; хороший звук; удобный интерфейс (в обязательном порядке выучите «горячие» клавиши — пригодится) — все это присутствует и способствует нарастанию желания посидеть за игрой еще часок-другой, так что приятные впечатления прилагаются.

СЮЖЕТ

Действие происходит во время Второй Мировой войны, когда, по мнению разработчиков, бравые американские коммандос громили непутевых немцев, срывали их наступательные операции, транспортировки вооружения, умело действуя в их тылу и, таким образом, изменяя ход Ее Величества Истории. Вообще, поиграв и **Commandos**, создается впечатление, что победа над Германией и ее союзниками — заслуга исключительно шестерки бравых американских парней... Впрочем, фанатичный патриотизм американов давно уже достал, поэтому не буду заострять на этом внимание. Почему-то в голову сразу приходят несправедливо забытые русские партизаны, Петровичи и дяди Васи, которые с немалым успехом занимались тем же самым, пуская дюжину вражеских поездов под откос за один ночной рейд в перерывах между штопкой маскхалатов и «приемов на душу», но это, видимо, уже сюжет для другой игры.

УПРАВЛЕНИЕ

Игра представляет собой стратегию в реальном времени с видом сверху и поддержкой нескольких видовых окон (иконка с камерой в меню позволяет «привязать» камеру текущего вида сверху к конкретному коммандос). Можно открыть до шести окон (по числу задействованных солдат). Есть карта, на которой красными точками отмечены немцы и ключевые здания и по которой можно быстро переместиться в нужный квадрат. К достоинствам игры следует отнести детальность и огромные размеры карт миссий (до 4000 на 4000 пикселей), к недостаткам — низкую скорость скроллинга уже при разрешении 800x600 даже на достаточно быстрой машине. В зависимости от климата панель с картой располагается то слева, то справа. Есть несколько типов ландшафтов: зеленые лесные массивы и растительность, снег, вода и пустыня. На карте нет «тумана войны» (**fog of war**). Другими словами, все боевые единицы противника заранее отображаются на карте, что дает возможность загодя планировать миссию — это еще раз подтверждает ориентированность игры именно на тактику, а не на скоропалительное взятие крепости противника. Каждая миссия напоминает головоломку, к которой можно найти верное тактическое решение (снять часовых в нужном порядке, замести следы и т.п.) и затем реализовать его.

Выбор коммандос осуществляется одним щелчком — при этом на панели справа в его рюкзаке появляется набор предметов, которые имеются у него в наличии в зависимости от его «специализации». Выбор группы коммандос производится рамкой при удерживаемой правой клавиши мыши — в этом случае справа также появляется набор предметов, доступных для всей группы (как правило, это пистолет), или щелчком по соответствующим головам коммандос в меню вместе с клавишей **Shift**. Для того чтобы коммандос передвигался быстрее, используйте двойной щелчок.

В игре можно спрятаться на время в домике (при этом курсор над домиком видоизменяется) или забраться в некоторое средство передвижения. В последнем случае управлять этим средством может не кто попало, а коммандос соответствующей специализации: если это лодка — то морской пехотинец, если это танк или грузовик — то шофер, если это самолет — то пилот (в одной из миссий требуется управлять самолетом — для этого надо освободить пленного американского пилота). Когда коммандос находится внутри здания или, например, в грузовике (то есть, его самого не видно на карте и поэтому нельзя выбрать непосредственно), то на панели справа, на рюкзаке, появляется его фотокарточка (мол, пишите письма) или группа фотокарточек, если выбрана группа коммандос. Для того чтобы вылезти из здания, щелкните на нужной фотокарточке (при этом место перед зданием, где появится коммандос, будет выделено зелененьким курсором).

Управлять и стрелять из танка можно шофером. Танк перемещается в указанное мышкой место (в том числе и задним ходом), а стреляет по **Ctrl**. Иногда на карте можно увидеть спустившийся парашют и ящички вокруг него — из этих ящичков коммандос могут брать боеприпасы.

ЗОНЫ ВИДИМОСТИ

В игре очень многое зависит от того, попадает ли ваш коммандос в поле зрения противника. Если принимать во внимание сравнительно небольшую дальность ваших пистолетов по сравнению с ружьями и автоматами БНВП (ближайшего наиболее вероятного противника), то этот момент становится чуть ли не решающим (снайпер не поможет — у него всего 6 пуль, что, конечно, удручает). Поле зрения немецких часовых делится на две зоны: ближнюю и дальнюю. Разница в том, что при попадании лежачего зеленого коммандос в дальнюю зону, его на газоне не будет видно (эдакий крокодил Гена). В ближней же зоне, лежи — не лежи, тебя заметно, и если не будешь отстреливаться или бегом быстро уносить ноги, то славный боевой путь коммандос быстро придет к его фатальному исходу. Правда, вас не обязательно убьют. Возможно, захватят в плен и (если вы не станете стрелять) отведут в какую-нибудь наскоро сооруженную камеру, откуда вас смогут вызволить товарищи по оружию в дальнейшем (правда, это крайний вариант, пользуйтесь им лишь в безвыходном положении, когда все бойцы окружены превосходящим числом противником). Вот почему так важно большую часть действий осуществлять лежа, особенно в ситуации, когда часовых вокруг полно, лагерь хорошо укреплен, и каждое неверное движение может означать провал операции (стандартная ситуация). Для того чтобы лечь, используйте соответствующую пиктограмму в меню.

Зона видимости динамично меняется у каждого часового. Даже стоящий неподвижно немецкий солдат постоянно крутит головой из стороны в сторону. Для того чтобы узнать зону видимости конкретного часового, ткните на пиктограмму с глазом, а затем на него самого — увидите динамично поворачивающийся двухцветный зеленый треугольник. Более светлый цвет соответствует ближней зоне видимости, более темный — дальней зоне. Как видно, естественные препятствия на пути взгляда учитываются — за ними часовой ничего не видит (однако, через колючую проволоку все прекрасно просматривается — будьте осторожны), то же самое справедливо и для многоэтажных зданий, часовых на стенах и т.п. Вообще, естественные препятствия учитываются в игре везде, где только можно, причем, это касается не только зрения, но и стрельбы (например, пострелять из-за плотной изгороди не получится, но из-за колючей проволоки — пожалуйста). Понятие зоны видимости применимо не только к солдатам, но и к стационарным и мобильным боевым единицам (катера, доты, танки). Особенно достают сторожевые катера, снующие вверх-вниз по реке, со своей огромной зоной обзора.

А НА ВОЙНЕ, КАК НА ВОЙНЕ

Итак, несколько слов о тактике действий в тылу противника, иными словами, как не попадаться ему на глаза и не оставлять за собой следов.

Основной принцип в игре — четкое планирование последующих действий и выжидание нужного момента для их реализации.

Старайтесь все время двигаться либо ползком, либо короткими перебежками — меньше шансов наткнуться на какого-нибудь дальнозоркого часового, который поднимет тревогу. Помните, что на снегу остаются следы, а среднестатистический часовой реагирует на них, как бык на красную тряпку, — пользуйтесь этим обстоятельством, чтобы заманить его в ловушку и расправиться.

Если поблизости нет других часовых, то можно смело использовать пистолет, в противном случае предпочтительнее будет нож или гарпун. Кроме того, можно наброситься на часового из-под снега (берет), поставить на него капкан или вызвать специальным радиопередающим манком (берет), на звук которого он реагирует. Часовые очень чутко прислушиваются ко всему, что творится вокруг, поэтому реагируют не только на выстрелы, но даже на шум мотора грузовика, который ведет ваш шофер. Поэтому, если вам вздумалось немного «порулить» — будьте предельно осторожны, ведь отстреливаться из грузовика нельзя, и он является прекрасной мишенью для противника.

Если вы видите, что труп убитого часового попадает в зону видимости другого, то труп желательно убрать (перенести его можно беретом) куда-нибудь под кусток, иначе будет поднята тревога.

Часовые очень хорошо видят. Если вы стоите за катушками с оптоволоконными кабелями и думаете, что вас не видно, то вы, возможно, ошибаетесь. Бывает, что между бочками просачивается один тоненький лучик конуса зоны видимости, которым часовой вас и заметит. Выход один — как можно реже вставать в полный рост, а все время стараться лежать.

Если же вы хотите расправиться сразу с пятерыми автоматчиками, то вам понадобится шофер (он единственный, у кого есть автомат) или минер (забросать их гранатами). Еще один способ расправиться с ними — подождать, пока они пройдут мимо какой-нибудь бочки с горючим. В жизни каждого часового есть такая бочка... В крайнем случае, такую бочку можно незаметно на его пути поставить, а потом подбросить огоньку. Когда бочка взорвется — вместе с ней погибнет весь близнаходящийся цвет вермахта.

Если вы намерены убить кого-то, поводите над этим горемыкой курсором. Если курсор принимает вид перечеркнутого пистолета, то вы не можете осуществить действие из-за наличия преграды на линии выстрела (например, вы стоите под стеной, а часовой — на стене, то есть, надо немного отбежать от стены; или часовой на втором этаже, а вы не можете его убрать, потому что его загораживает участок стены второго этажа).

Приятно расстреливать снайпером отряд из пятерых автоматчиков в спину, убирая их по одному — остальные не заметят, что ряды поредели. Также приятно забрасывать танк гранатами — остается милое пепелище, однако, стрелять из танка куда приятнее. Можно минировать здания и сооружения - достаточно заложить мину или поставить бочку с горючим перед дверью и расстрелять ее. Правда, здания с флагом взорвать очень трудно.

Если вы стоите впятером перед избушкой с флагом, пусть даже перед ее дверью лежит капкан, управляемая мина и стоит куча бочек с горючим, то еще не факт, что диверсионный акт пройдет гладко. Избушка, возможно, не взорвется, а все, что вы понаставили у двери, сработает только на первых двух часовых (они же выбегают по одному), а остальные 8-10 сонных автоматчиков довершат дело о шестерых доблестно погибших американских коммандос.

Когда вы взрываете одно из ключевых немецких зданий, это, как правило, привлекает самое пристальное внимание, и туда направляются лучшие силы. Патрулирование продолжается до тех пор, пока не умолкнет сирена. Бессмысленно вступать с таким патрулем в конфронтацию — все равно вас перебьют. Гораздо дальновиднее будет спрятаться в ближайшем курятнике или избушке и переждать. Когда патрулям надоест бессмысленно ходить по одному месту, они вернутся на свои прежние маршруты, а вы сможете безболезненно выйти.

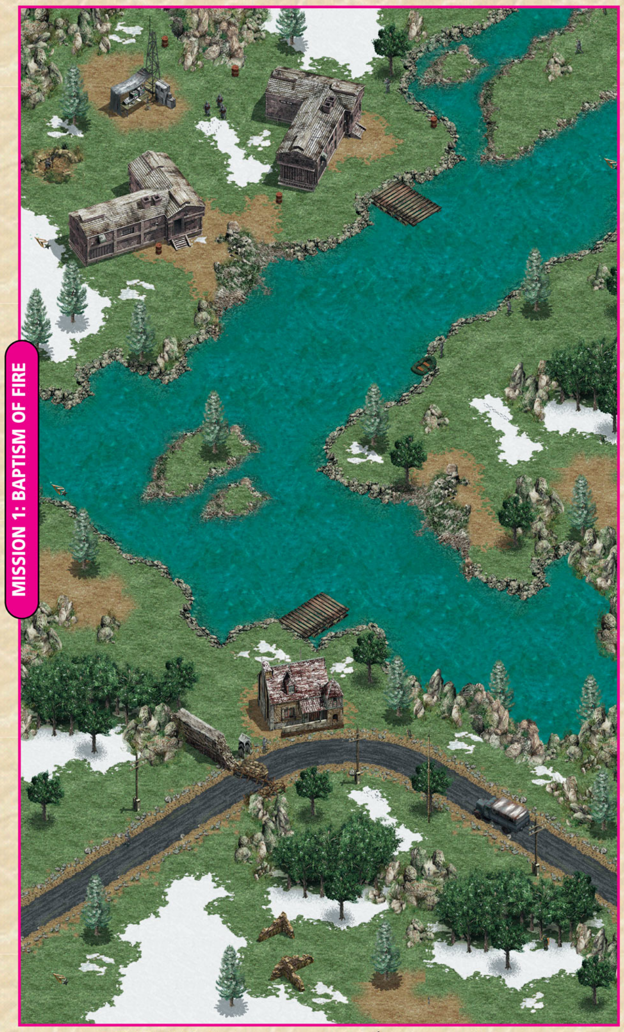
Лодка может сдуться при попадании нескольких вражеских пуль. Морской пехотинец вправе использовать не только свою лодку, но и захватывать немецкие — достаточно окинуть взором карту и найти ближайшую. Если морпеха видели при погружении в воду, то, как сказано в руководстве, его будет видно на всем пути следования под водой, однако я этого что-то не замечал. Как правило, под водой морпеха все-таки не видно, и можно плавать неограниченно долго, не особенно заботясь о воздухе.

Если вы хотите снять часового, который постоянно находится в поле зрения другого часового, то верным решением, наверное, будет переодеться в шпиона и, пока будут удалять первого патрульного, побеседовать шпионом со вторым, заставив его смотреть себе в глаза, а не на своего коллегу. А затем просто спрятать труп.

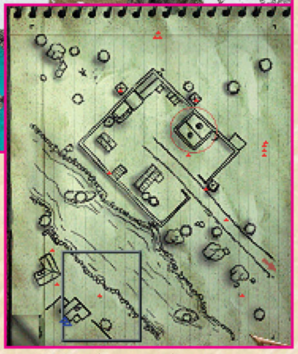
Если вы увидели первую попавшуюся решетку-заграждение, не торопитесь резать ее щипцами — она может быть под током. Вообще, в тылу врага следует вести себя предельно осторожно даже шпиону. Если он будет замечен в чем-то подозрительном или попытается неаккуратно отравить кого-нибудь — его мгновенно раскроют и расстреляют.

Если вы увидели в лесу парашют — это для вас. Однако, не всегда любой из коммандос может открыть сброшенный ящик и взять боеприпасы. Для каждого из них существует свой ящик, которым может воспользоваться только коммандос с конкретной специализацией. Чаще всего это минер, но не всегда.

ПРОХОЖДЕНИЕ


MISSION 1: BAPTISM OF FIRE


MISSION 2: QUIET BLOW-UP



MISSION 1: BAPTISM OF FIRE

У вас в распоряжении зеленый берет, шофер и морпех. Необходимо взорвать **Relay Station** — что-то вроде немецкого передатчика. Ваши коммандос рассредоточены в разных местах карты. С какого из них начинать — все равно.

Морпехом подкрадитесь сзади к патрулирующему немцу и расстреляйте его из пистолета. Лодку на берегу охраняет часовой. Другой, с ружьем, ходит по берегу — дождитесь, когда он пойдет вверх от вас. Подбегите к неподвижному часовому сзади, очень близко, и расстреляйте его гарпуном — иначе вас заметит патрульный с ружьем. Затем бегите обратно за камень и ложитесь. Часовой с ружьем развернется, увидит труп товарища, закричит «Аларм!» и успокоится. Когда он снова пойдет вверх, подбегите сзади и расстреляйте из пистолета.

Зеленым беретом бегите налево, туда, где на снегу виднеются следы патрульного с ружьем, и зарывайтесь в снег, пока часовой идет к баррикаде. Он снова вернется, постоит над вами на снегу (не высовывайтесь — пока выхватите оружие, он успеет сделать пару выстрелов). Дождитесь, когда он снова пойдет обратно, вылезайте и стреляйте ему в спину из пистолета. Затем ползите к баррикаде и прячьтесь под левой стеной — иначе за ежами вас увидят автоматчики, охраняющие грузовик. То же самое произойдет, если вы попытаетесь перелезть сейчас через ограду и обезвредить часового с ружьем.

Когда автоматчики пойдут к зданию, бегите шофером к грузовику и прячьтесь за ним (ложитесь). Когда они снова подойдут, расстреляйте их из автомата и снова ложитесь за грузовиком. Среагирует часовой с ружьем у дома и станет внимательно осматривать территорию. Подождите, пока он успокоится и вернется на свой пост. Беретом перелезайте через ограду и ножичком закалывайте немца с ружьем.

Морпехом берите лодку на берегу и плывите к двум другим коммандос. Перевозите их на большой остров и высаживайте на берег внизу, где нет часовых. Бегите к зданию и осмотритесь. Спрячьтесь втроем за стеной. Вверху увидите немца за крупнокалиберным пулеметом; передатчик охраняется тремя фашистами с автоматами — они ходят по кругу.

Беретом ползите к немцу за пулеметом, пока трое часовых далеко. Зарежьте его ножом и быстро уползайте обратно за угол дома, к своим, намеренно оставляя на снегу явные следы. Трое немцев увидят следы и побегут к углу дома — тут-то их и будет поджидать шофер с автоматом. Дальше можно уничтожить еще двоих охранников в правой части острова или сразу подтащить беретом бочки с горючим к передатчику и взорвать его (я подтащил три бочки — часовой не реагирует).

MISSION 2: QUIET BLOW-UP

Вас пятеро. Вам нужно пробраться на базу и взорвать здание, похожее на резервуар с горючим или какой-то завод. В зданиях с флагами есть немцы. Если вас обнаруживают — это вызывает тревогу и появление автоматчиков из избушки с флагом, так что лучше не дать им этого сделать.

Беретом постреляйте в воздух, когда средний часовой будет поблизости — он прибежит на выстрелы и как раз наткнется на берета, который спрятался за забором и поджидает его. На выстрелы сбегутся еще двое охранников — убейте и их, как только они попадут в зону поражения.

Подождите, пока патрульный катер не проплывет по реке (шум мотора), и бегите к воде. Переплывите реку с аквалангом, встаньте под стеной и убейте часового на ней. Берегитесь охранника с ружьем справа (он далеко видит) и катера (с него тоже могут вас заметить на берегу). Переплывайте реку с аквалангом обратно, надувайте лодку и перевозите снайпера и берета, а во второй заход — минера и шофера. Чтобы быстро залезть/вылезти из лодки, выберите группу коммандос и щелкните на лодке. Вылезти — щелкните по очереди на фото каждого из коммандос на рюкзаке в правой части экрана. Сразу же вылезайте из лодки, берите ее и ложитесь. Все время следите за тем, чтобы вас не заметил охранник с ружьем справа и поблизости не было катера — иначе будет жуткая пальба.

Беретом залезайте на стену и спустите лестницу, затем сразу ложитесь. Поднимитесь снайпером по лестнице и тоже ложитесь. «Снимите» снайпером часового в центре. Подкрадитесь беретом к часовому у ворот — и ножичком его. А тело отнесите куда-нибудь подальше от прогуливающегося за воротами охранника с ружьем. Затем перетащите 4 бочки к входу в домик со свастикой. Когда оттуда выбегут немцы, они станут прогуливаться по пятачку. Бочки нужны, чтобы этих пятерых с помпой отправить к праотцам.

Затем все коммандос прячутся в угловой избушке (левая), а минер закладывает две часовые мины у стен завода и тоже бежит в избушку.

Фашисты переполошатся, но никого не найдут (в домиках они смотреть не умеют). Когда все успокоится, по пятачку станут прогуливаться только пятеро немцев. Они будут проходить мимо бочек — выскочите одновременно вчетвером или впятером и скажите им «Сыр» (выстрелом в бочку взорвите всех). Остальных, которые выбегут, добейте.

При этом ВСЕ ваши коммандос должны остаться в живых. Прибежит часовой, который прогуливался с ружьем за воротами — убейте и его. Снова в избушку и отсиживайтесь. Прибегут еще немцы, побегают вокруг и уйдут патрулировать за воротами. Вылезайте из избушки и впятером садитесь в грузовик. Разгонитесь и пробейте шлагбаум — при этом грузовик на секунду остановится (этого может быть достаточно, чтобы вас засекли немцы, поэтому можно пробить шлагбаум и отъехать обратно, снова выжидая удобного момента, но уже с чистой дорогой). Две группы немцев по 5 человек патрулируют за воротами. Вы должны проскочить, пока они на достаточном расстоянии от вас, иначе они расстреляют грузовик.

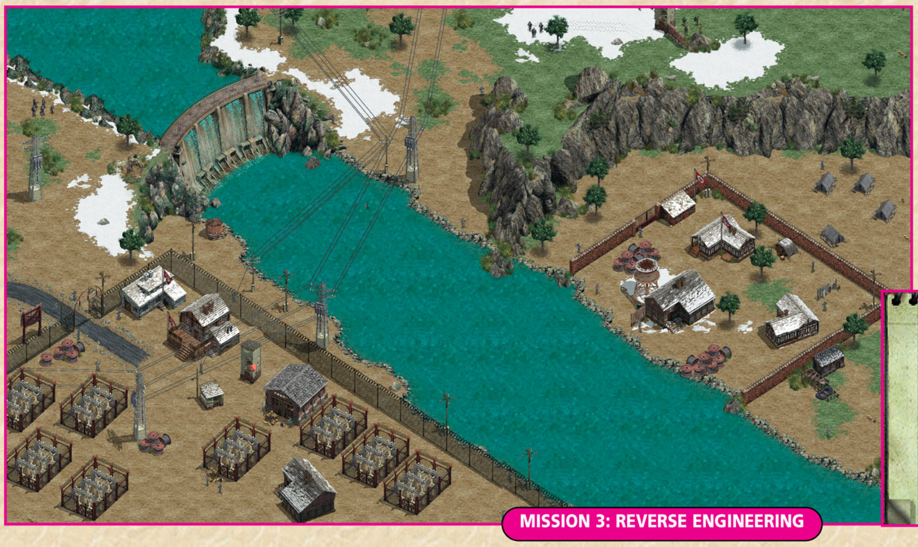
Если одного из ваших людей схватят и посадят за решетку в какой-нибудь из домиков по периметру базы, остальные смогут освободить его позже.

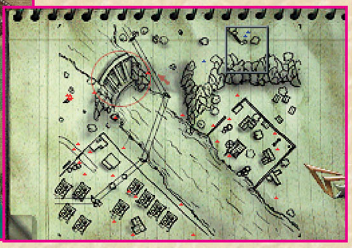
MISSION 3: REVERSE ENGINEERING

Вас четверо, есть шпион. Надо взорвать электростанцию, затем приедет грузовик в левом верхнем углу (северо-запад) карты. Не поднимайте тревогу — из домов повыбегают автоматчики.

Втроем (без шпиона) перестреляйте в спину троих патрульных немцев. Ползите беретом по самому верху карты до плотины (так его не заметит курящий с ружьем). Теперь подползите на безопасное расстояние ко второму немцу у плотины на этом же берегу и пристрелите его несколькими выстрелами. Снова сразу ложитесь, подползайте сзади к первому немцу — и ножичком его в спинку. Ниже, ближе к реке, тоже ножичком, уложите еще одного немца с ружьем. Бегите шпионом и морпехом к этому месту.

Плывите вниз с аквалангом, до конца реки, где на берегу лежит лодка. Вылезайте на берег и гарпуном убейте охранника. Берите лодку, возвращайтесь за беретом и перевозите его на ближний берег, внешний по отношению к стенам базы (при этом второй патрульный должен идти от вас, а не к вам, чтобы не заметить высадку). Сдуйте лодку и займите позицию «лежа». Беретом устраните охранника и бегите за вторым патрульным, который завернул за угол и пошел к палаткам. За палаткой спрячьтесь и «немножко зарежьте» его без звука на обратном пути. Теперь переплывайте с аквалангом на соседний берег уже внутри базы и, пока охранник, разгуливающий вдоль стены, идет по направлению от реки, вылезайте и бейте гарпуном ближнего охранника, а затем быстро бегите ко


MISSION 3: REVERSE ENGINEERING



ШПИОН

Это, пожалуй, самый легко вооруженный из ваших солдат. У него всего-то есть пистолет и шприц с ядом. Но ему нет цены, когда он переодет в форму немецкого офицера. Изначально формы нет — надо просто внимательно изучить карту и найти у немцев нечто, похожее на деревянную панель с гвоздиками для одежды под открытым небом. Шпион может взять одежду и переодеться офицером (появляется погон на рюкзаке) — при этом он станет «своим» для окружающих немцев и даже сможет болтать с ними на своем ломаном немецком, с трудом скрывая техасское произношение. Подобными «беседами» шпик отвлекает отдельных патрульных и даже небольшие отряды, которыми командует немецкий офицер. Под «отвлекать» подразумевается возможность управлять зоной видимости конкретного немца все время, пока он разговаривает со шпионом (для этого надо нажать на погон и указать на немца — они начнут разговаривать). Попытка пойти куда-либо или повторное нажатие на погон прекращает отвлекающий разговор, и немец немедленно возвращается к своим обязанностям. Часовой всегда будет поворачиваться к вам лицом, что позволит другим коммандос тихо действовать за его спиной. До того как шпион надел немецкую одежду, он является самым слабым из коммандос, но может выполнять общие функции всех остальных. Как только шпион становится немецким офицером, некоторые функции им утрачиваются, например, он не сможет ползать. Еще одной немаловажной функцией шпиона является возможность лечить других коммандос с помощью аптечки.

МОРСКОЙ ПЕХОТИНЕЦ

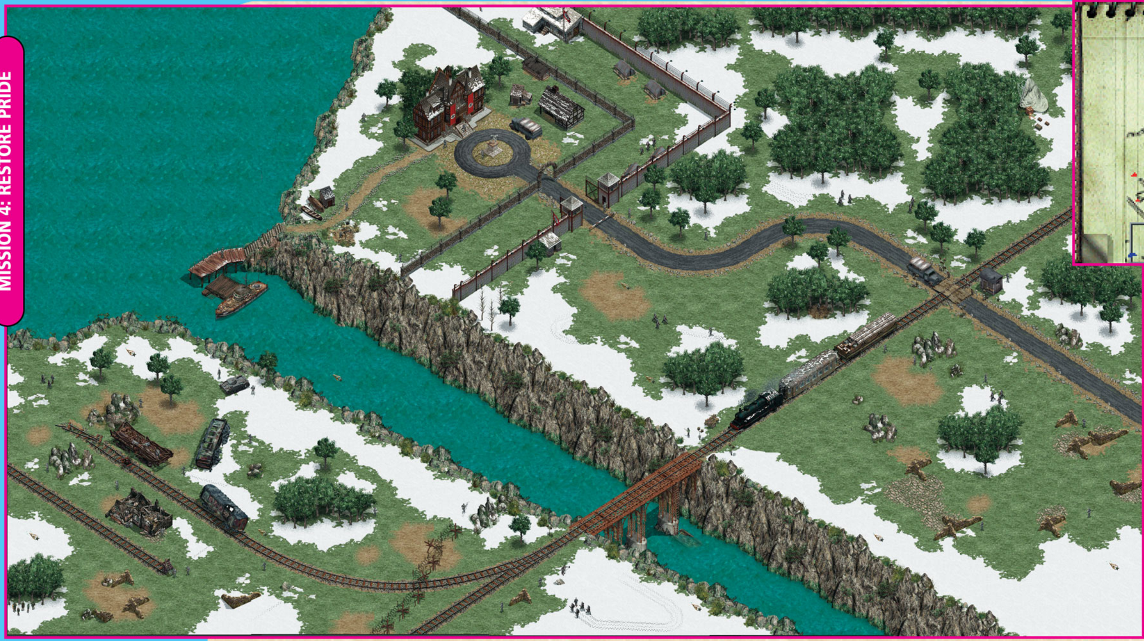
Если уж зашло дело о воде — без морпеха вам не обойтись. Мины на себе он перетаскивать не может, так что наиболее предпочтительный вариант его использования — переправа остальных членов группы. В арсенале у морпеха имеются акваланг и надувная лодка, с которой он бегает гораздо медленнее остальных (ее легко выбросить). При желании лодку можно надуть и на земле и даже сесть в нее, но вот никуда поплыть при этом не удастся. Правильнее будет зайти на мелководье (прозрачный бережок) лицом к воде и нажать на пиктограмму лодки — она надуется и в нее можно будет сесть (помещаются трое, включая морпеха). Грести умеет только морской пехотинец, что довольно странно, впрочем, не так уж страшно.

Не всегда лодка имеется у морпеха с самого начала — иногда ее нужно отбить у фашистов (как правило, охраняется она плохо). Лодку можно повредить выстрелами — так что не стоит попадать под обстрел.

Из оружия у морпеха есть гарпун (аналог ножа, действует только с максимально близкого расстояния) и пистолет. Акваланг появляется автоматически, когда морпех заходит на мелководье.

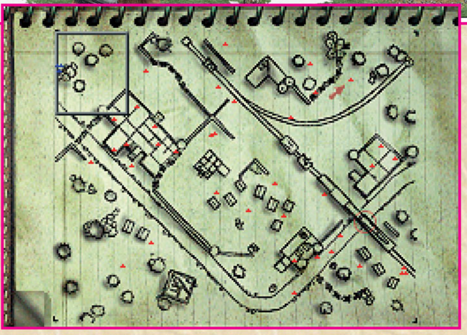
ШОФЕР

Один из наиболее ценных ваших солдат. Умеет обращаться с любыми наземными транспортными средствами (стрельба из танка осуществляется с нажатой **Ctrl**), может перевозить остальных коммандос на грузовике. Из оружия имеет полноценный немецкий автомат и пистолет и, если умело использовать фактор внезапности, то и с пятерыми справится одной очередью. У автомата количество патронов не ограничено, так что пользуйтесь на здоровье. Когда шофер ведет машину, он не может отстреливаться, а часовые видят его за версту — имейте это ввиду, когда садитесь в грузовик.


MISSION 4: RESTORE PRIDE




MISSION 6: MENACE OF THE LEOPOLD



второму и прикончите его, пока тот не развернулся и не поднял тревогу. Ложитесь и ползком к реке — вас может заметить охранник в дальнем правом углу. Плывите и вылезайте из воды за катушками у другой стены базы. Бегите вдоль стены до угла и порешите охранника, охраняющего одежду. Затем — охранника с ружьем рядом. Наконец, сбегайте к реке — там у дома стоит последний охранник и курит табак. Убейте и его. Сплавайте за шпионом и привезите его на лодке. Шпионом возьмите одежду и садитесь в лодку. На обратном пути подберите берета и возвращайтесь в исходную точку, к четвертому коммандос. Теперь можно шпионом пересекать плотину — немцы его примут за своего.

Шпионом идите на базу, огражденную сеткой под напряжением, и отвлеките охранника, который стоит примерно в ее центре и смотрит на берег. По берегу ходят двое часовых и они находятся в поле видимости этого охранника. Их вполне можно незаметно убрать по одному, но охранника на базе при этом надо отвлечь — иначе он поднимет тревогу. Пока шпион разговаривает с охранником на базе, вылезайте морпехом на берег базы и снимайте первого часового, пока второй идет в противоположном от вас направлении. Затем быстро залезайте в воду и плывите ко второму часовому. Когда он развернется и пойдет в обратную сторону, быстро вылезайте и режьте его со спины гарпуном (это надо сделать до того, как он обнаружит труп своего коллеги). Когда дело сделано, остается переправить остальных коммандос на лодке и перенести трупы охранников в безопасное место, чтобы они не попали а зону видимости охранника, отвлекаемого шпионом, когда он снова развернется.

Шпионом отключите ток, подведенный к ограждению базы. Это делается на распределительном щите в ее центре. Теперь минер может перерезать прутья ограждения, проникнуть на базу и украсть несколько мотков взрывчатки. Один заряд можно использовать, чтобы взорвать дот на берегу, второй — чтобы взорвать ключевое здание в центре базы. Как только оно будет взорвано, туда сбегутся все часовые, а вам останется только с боями прорываться на северо-запад, куда за вами приедет грузовик.

Теперь, когда основные элементы тактики миссии были подробно описаны, остановимся лишь на ключевых задачах последующих уровней.

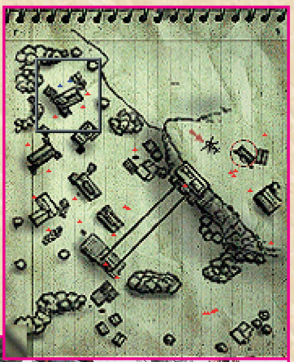
MISSION 4: RESTORE PRIDE

Снимите часовых на берегу, но не дайте моторизованной БРДМ добраться до лагеря и поднять тревогу. Найдите парашют и возьмите оттуда все припасы (каждому коммандос — свое). Арку — вход в немецкий штаб — можно либо разрушить, либо заблокировать, используя грузовик, который курсирует между железной дорогой и штабом. Это нужно, чтобы поменьше немцев понаехало после взрыва. Минером заложите взрывчатку у здания штаба, взрывайте и уплывайте, воспользовавшись катером на пристани.


MISSION 5: BLIND JUSTICE

MISSION 5: BLIND JUSTICE

Шпионом украдите одежду и переоденьтесь немецким офицером. Вам нужно взорвать радар на холме. Туда можно добраться либо канатной дорогой, либо карабкаясь по скале в правой нижней части. Однако, в нижней части карты есть минные поля — изучите следы патруля и идите беретом след-в-след, никуда не сворачивая. Когда патруль развернется, всегда можно закопаться в снег. Для того чтобы сесть в кабинку канатной дороги, нужно отвлечь охрану северного поста — это можно сделать телефонным звонком с южного поста. Вражеский барак вверху лучше уничтожить. Когда поднимитесь на холм, взрывайте радар. Отход осуществляется на припаркованном у антенны автожире (гибрид самолета и вертолета).



MISSION 6: MENACE OF THE LEOPOLD

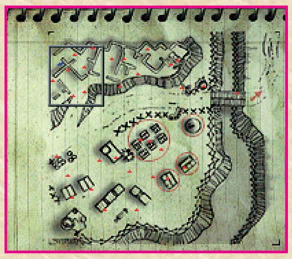
В этой миссии вам нужно взорвать гигантскую гаубицу-бронепоезд Леопольд. Танк на юго-западе можно взорвать не опасаясь, что это привлечет внимание немцев в бараках. Как только гаубица будет уничтожена, за вами приедет грузовик на северо-востоке.

MISSION 7: CHASE OF THE WOLFS

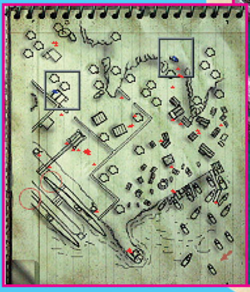
Теперь вам предписано уничтожить доки с подводными лодками. Найдите взрывчатку у парашюта, заложите ее в верхней части корпуса лодок, поближе к торпедам, чтобы взорвать их полностью. Здесь вам придется захватить танк SDKF2. Затем отходите в правую часть карты, к деревне, берите рыбацкий баркас и плывите к красному бую на юго-востоке.

MISSION 8: PYROTECHNICS

В этой миссии нужно взорвать все, что имеет отношение к горючему: бочки, хранилища и большой резервуар, похожий на водонапорную башню, впрочем, название миссии иного и не предполагает. После этого за вами приедет джип с северо-востока (дорога справа), но если не убрать пару стационарных пулеметов, нацеленных в этом направлении, и пушечку (можно взорвать бочкой), то джип до вас не доедет. Разрешается прятаться в домах от докучающих немцев после каждого взрыва.




MISSION 7: CHASE OF THE WOLFS



ЗЕЛЕНЫЙ БЕРЕТ

Это самый быстрый и самый часто используемый солдат. Помимо пистолета у него есть специальное передающее устройство-манок, которым можно заманивать немцев в ловушку и набрасываться сзади (достаточно установить радиопередающий манок, отбежать в сторону и затем включить его пиктограммой на рюкзаке). Манок многоразовый — потом его можно снова взять. Кроме того, берет может закапываться в снег или грязь (пиктограмма саперной лопатки) и поджидать часового, потихоньку обмерзая. Раскапываться можно правым щелчком на силуэте солдата.

Берет может преодолевать стены (курсор меняется на кирку), причем, на стену понадобится как залезать, так и аккуратно слезать. Есть миссии, когда только берет может забраться на стену немецкого форта и сбросить оттуда лестницу для остальных коммандос. Эта его возможность исключительно ценна, впрочем, как и другая — перетаскивание различных предметов. Например, он может переносить бочки с горючим и трупы часовых. Холодным оружием берету служит армейский нож «прощай, часовой».



MISSION 8: PYROTECHNICS





MISSION 9: A COURTESY CALL

MISSION 9: A COURTESY CALL

Ваша задача — уничтожить как можно больше зданий на базе, не потревожив немецкие танки Пантера, Антенну, Центр коммуникаций, Бункер, Склад оружия и Штаб. Как только все перечисленное взлетит на воздух, за вами приедет грузовик по дороге на юго-запад.

MISSION 10: OPERATION ICARUS

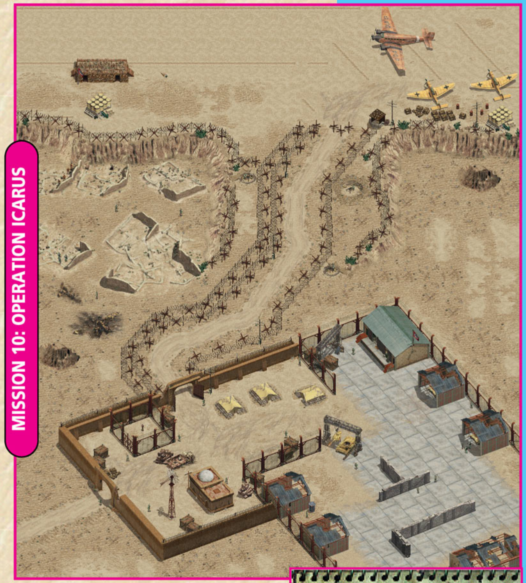
Здесь вам надо освободить пилота и взорвать склад с боеприпасами неподалеку. Можно использовать танк, но действуйте осторожнее — лишь один из них не занят немцами. Затем нужно добраться до полевого аэродрома, уничтожить вражеские истребители и улететь на стареньком B52.

MISSION 11: IN THE SOUP

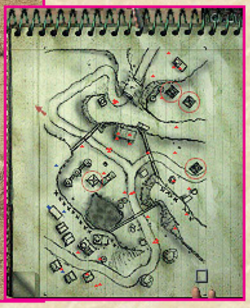
Основная задача на этом этапе — уничтожить нефтяные вышки. Первоначально для снятия основного числа часовых действуйте по привычной схеме двумя коммандос — беретом и шпионом. Они великолепно справятся со всеми одинокими патрулями. Патруль, состоящий из немецкого офицера и двух рядовых, можно снять гранатой (она в дальнейшем не пригодится, а время сэкономит), а можно и капканом, но тогда придется повозиться. Далее прорывайтесь к нефтяным вышкам, «минируйте» их бочками и метким выстрелом внесите небольшое разнообразие в неторопливую нефтедобычу. После чего садитесь в броневик и сматывайтесь из пекла событий.



MISSION 11: IN THE SOUP



MISSION 10: OPERATION ICARUS







MISSION 12: UP ON THE ROOF



MISSION 12: UP ON THE ROOF

Опять освобождение пленного. Действуйте шпионом, он «вынесет» своим шприцом кучу солдат. Иногда, впрочем, можно и подозвать на помощь берета, но действуйте аккуратно — патрульных очень много.

Не жалейте патронов снайпера на патрули немцев (по три человека). Так же пригодится автоматчик; не лишней будет и стрельба из всех стволов. После высвобождения пленного отправляйтесь к машине, предварительно сняв патруль из пяти человек.

MISSION 13: DAVID AND GOLIAPH

Необходимо уничтожить резервуары с горючим и запустить торпеду в суперкорабль вермахта. Действуйте в основном беретом и морпехом — сладкая парочка уложит большую часть патруля. Минер должен установить взрывчатку, а снайпер — отстреливать патрули. Офицеров снимайте ножом, чтобы не поднимать лишнего шума, еще успеете его поднять. После того, как минер выполнить свою работу, за дело должен взяться морпех, которому необходимо выпустить торпеду по кораблю.



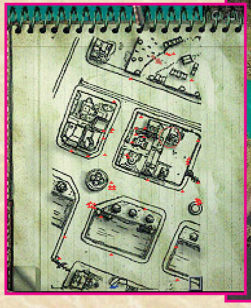


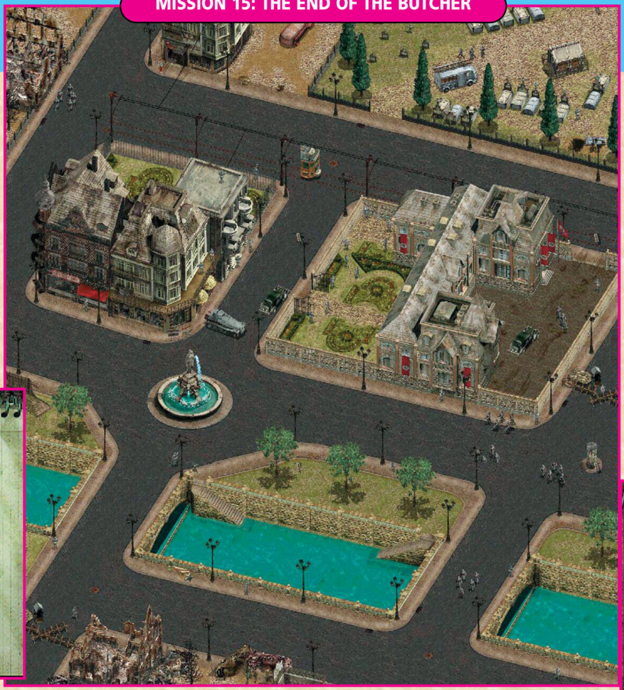
MISSION 13: DAVID AND GOLIAPH



MISSION 14: D-DAY KICK OFF







MISSION 15: THE END OF THE BUTCHER



Владимир **ПРЫГИН**

aka **PNARDY**

MISSION 14: D-DAY KICK OFF

Необходимо разнести орудия, которых аж четыре штуки. Сложная миссия, которая частенько требует не столько красивого решения, сколько слаженных и точных действий. Патрули уничтожайте с помощью ножа берета, капкана минера и гарпуна морпеха. Главное, действовать быстро, но аккуратно. Лучше всего, если вы уберете сначала всех часовых и патрульных, и только после этого перейдете к уничтожению орудий.

MISSION 15: THE END OF THE BUTCHER

Необходимо прикончить маниакального немецкого генерала (до его эвакуации), по приказам которого были зверски убиты тысячи участников французского Сопротивления. Действуйте шпионом (он первоначально без формы, поэтому будьте крайне осторожны) и изредка морпехом, а патроны снайпера приберегите для генерала и его личной охраны. Увы, на этой миссии отсутствует берет, и его нехватка порой весьма сильно ощущается. Патруль можно поймать на дешевый трюк с автомобилем (а заодно и подорвать штаб) — отвлекаем старшего офицера шпионом (он должен к тому времени уже раздобыть форму), а водителем тем временем подгоняем автомобиль. Главное, не потеряйте шпиона, взрыв будет нешуточный. Эвакуация производится в правом верхнем углу карты.

MISSION 16: STOP WILDFIRE

Основная задача — ликвидировать четырех минеров, которые держат руки на кнопках детонатора. Если они успеют осуществить взрыв, миссия считается проваленной. Миссия не из легких, так как действовать вы будете лишь тремя коммандос. На начальном этапе главное — как можно скорее добыть форму для шпика. Некоторых противников можно, не гнушаясь, убивать с трех стволов, но не переусердствуйте, от подобных выстрелов слишком много шума. Уничтожить минеров, которые, кстати, даже не вооружены, необходимо всей троицей — морпех берет на себя двоих, а оставшихся поровну делят между собой шпион и снайпер. Хотя, вероятно, возможны и другие варианты. Отбытие — на грузовичке.



MISSION 16: STOP WILDFIRE



MISSION 17: BEFORE DAWN

MISSION 17: BEFORE DAWN

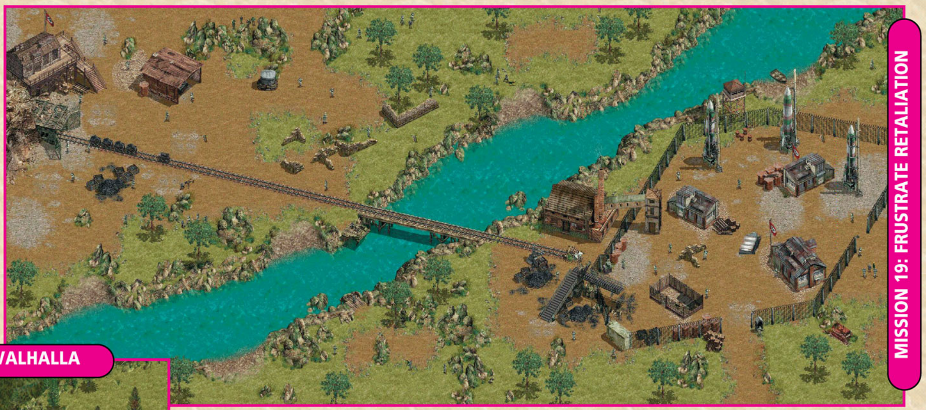
Задача — освободить пленных. Действует в основном шпион. Почаще стреляйте из пистолетов — грубо, зато эффективно. Неплохо помогут бочки, которые отправят на тот свет множество немецких солдат. В конце миссии необходимо добраться до грузовика, он где-то в нижнем левом углу.



MISSION 18: THE FORCE OF CIRCUMSTANCE

MISSION 18: THE FORCE OF CIRCUMSTANCE

Необходимо подорвать мост. По идее, необходимо от миссии к миссии действовать все более красиво, я же предлагаю действовать более нагло. Не слишком уж страшитесь патруля и сирен — палите в несколько стволов и не думайте ни о чем. Обязательно доберитесь до танка. С его помощью уничтожьте ключевые силы противника (особенно обратите внимание на ДОТ и усиленные патрули). Минером взрывайте мост



MISSION 19: FRUSTRATE RETALIATION

MISSION 19:FRUSTRATE RETALIATION

Уничтожить три ракеты. Уничтожаем весь близлежащий патруль «ловлей на живца». Стреляйте из всех стволов, не бойтесь наделать шума. Потихоньку пробираемся к ракетам, используя для прикрытия ящики с углем. Ракеты вполне можно взорвать с помощью бочек с горючим. Уходим по воде.



MISSION 20: OPERATION VALHALLA



MISSION 20: OPERATION VALHALLA

Формально нужно уничтожить штаб и ракеты, но реально... Реально придется по большей части перезагружаться. Последняя миссия действительно сложна и требует предельной концентрации. Действуйте в меру грубо, но явно провоцировать силы вермахта не рекомендую, лучше всего отстреливать со всех стволов только те патрули, что будут в самом начале миссии. Не жалейте патронов, хотя и жалеть-то по большому счету нечего — у снайпера их всего четыре. Максимально используйте каждого из коммандос для расчистки территории. Ближе к финалу закладывайте минером взрывчатку и... зер гуд!

СИ



LEIFHEIT

Made in Germany

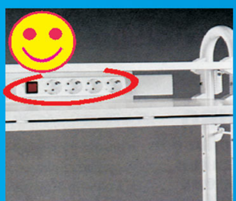
5 JAHRE GARANTIE

КРУПНЕЙШИЙ НЕМЕЦКИЙ КОНЦЕРН ПО ПРОИЗВОДСТВУ ТОВАРОВ ДЛЯ ДОМА
ПРЕДСТАВЛЯЕТ ВПЕРВЫЕ В РОССИИ

PC-MASTER CAR

PC MASTER CAR снабжен:

SERVICE Line



-удлинителем для 4-х электропотребителей и одним шнуром к розетке



-4-мя роликами, 2 из которых с фиксаторами-удобная уборка!



-полкой под мышь выдвигающейся как вправо, так и влево



-складывающейся полкой с возможностью крепления как справа, так и слева



PC MASTER CAR обладает прекрасной эргономикой за счет возможности регулировки полок по высоте с точностью до 50 мм



$209,99
$170,99*

* -без электрического удлинителя



А также в ассортименте:

-удобные столы для дома





-необходимые приспособления для компьютерной техники



-полка для размещения вертикального системного блока компьютера
*(к MASTER-CAR и HOME-CAR)





-столы для размещения периферийной и оргтехники

Компьютерные столы от LIEFHEIT AG (Германия) можно встретить в компьютерных салонах и классах, офисах и дома. Сборка отнимет у Вас не более 15 минут. На PC MASTER-CAR можно установить: системный блок, монитор, клавиатуру, мышь, принтер, факс-модем, а также удобно расположить бумагу, дискетты и т.д. На обычном столе все это займет площадь не менее 150x80 см.

Прекрасная эргономика, экологически чисто и удивительно прочно - все это столы PC MASTER-CAR от LEIFHEIT AG!

Дилерам предоставляются скидки до 25 %!

Эксклюзивный поставщик товаров SERVICE line концерна LIEFHEIT AG в России PICTURE International Ltd

Розничная торговля: 192-0158; Оптовая торговля: 192-8663. КРУГЛОСУТОЧНО.

VDE TÜV Rheinland GS geprüfte Sicherheit GSM

Дизайн и верстка ASTRON a.c. '98

Outwars

MACLEOD — режим бога

DIRTYHARRY — бесконечное оружие

BUZZ — гладкие крылья

FRAMERATE — показывается frame rate

PHANTOM — следить за существами, используя клавиши **<F11>** и **<F12>**

GOHOME — переводит в начальную позицию

THRASHER — показывает врага на радаре

TIMEWARP — убирает таймер в миссии

WEAPONCAM — следить за пущенными снарядами

SINGLETRAC — вывести сообщение «Singletrac Rules!»

KEYMASTER — дает броню, оружие и вооружение

JUMPOASIS — оказаться на уровне oasis

JUMPANUBIS — оказаться на уровне anubis

JUMPRAGNAROK — оказаться на уровне ragnarok

JUMPJUGGERNAUT — оказаться на уровне juggernaut

JUMPDEAD — оказаться на последнем уровне

BAUMER — ?

SHOWALL — показать карту текущей миссии

SNIPSNIP — поменять пол или бойца

BIGEARS — ?

BIGBROTHER — ?

WARPME — ?

Get Medieval

Mpkfa — режим бога

Mppos — позиция

Mpfps — показывает frame rate

Warhammer: Dark Omen

В главном меню введите:

FUDGEISLUSH (экономика)

CTRL C&G — добавляет 1000 золота

CTRL C&T — снять 1000 золота

CTRL C&E — увеличить experience выделенного юнита

CTRL C&U — сделать выделенный юнит неуничтожаемым

BRINGEMON (битва)

<F12> — пропустить битву

Держать **<CTRL>** — можно выбирать вражеские юниты

Держать **<K>** во время стрельбы — 100% попадания

Держать **<W>** — увеличить доступные магические очки

Rainbow Six

Для того чтобы ввести коды, нажмите **<Enter>**

TEAMGOD — режим бога для всех бойцов в команде

AVATARGOD — режим бога для бойца, управляемого игроком

STUMPY — бойцы-уроды

CLODHOPPER — увеличить руки и ноги у бойца, управляемого игроком

MEGANOGGIN — режим огромных голов

BIGNOGGIN — режим больших голов

5FINGERDISCOUNT — максимальное количество боеприпасов

NOBRAINER — вырубает AI

SILENTBUTDEADLY — ?

FASTACTIONRESPONSETEAM — ?

TURNPUNCHKICK — 2D превращение

EXPLORE — включает/выключает условия победы

Need for Speed III

Чтобы активизировать коды, нужно ввести их в одном из меню:

Madland — ?

Rushhour — очень много «чайников» на дорогах

Empire — прокатиться на трассе Empire City

Elninor — прокатиться на машине El Nino

Merc — прокатиться на Мерседесе CLK GTR

Gofast — супервысокая скорость для машины в режиме одиночной игры

Allcars — сделать доступными все машины, включая полицейские

Введите эти коды перед тем, как приступить к гонке:

go01 — Miata

go02 — Toyota Landcruiser

go03 — Грузовик

go04 — BMW 5 Series

go05 — 71 Plymouth Cuda

go06 — Ford Pickup with Camper Shell

go07 — Jeep Cherokee

go08 — Ford Fullsize Van

go09 — 64/65 Mustang

go10 — ~66 Chevy Pickup

go11 — Range Rover

go12 — Школьный автобус

go13 — Taxi — Caprice Classic

go14 — War Games

Нижеприведенные коды могут быть введены только в режиме одиночной игры после нажатия клавиши **<t>**.

Eyeofgod — увеличивает диапазон масштабирования (не всегда работает)

Saladtossed — свободный выбор любого уровня (вы должны перейти в меню загрузки и воспользоваться сочетанием клавиш **<Ctrl>+<h/w>**)

Twobyfour — строит юниты (жутких дракончиков)

Hermes — увеличивает скорость постройки зданий и юнитов

Donkeys — юниты, которые раньше стреляли ракетами, теперь стреляют... в общем, несколько абсурдное зрелище.

Morningafter — вырубает fog of war

Gimmiegimmie — позволяет вам строить все что угодно, даже без Command Center

Unclejohn — режим бога

Chaching — дает 10.000 каждый раз, когда вы набираете этот код

Mrmuscle — увеличивает уровень защиты

Bigsofty — уменьшает уровень защиты у врага

Coffee — увеличивает скорость передвижения юнитов у игрока

Beer — уменьшает скорость передвижения юнитов у противника

Shaft — увеличивает мощь стрельбы юнитов у игрока

Shank — уменьшает мощь стрельбы юнитов у противника

Descent: FreeSpace

Чтобы активизировать режим кодов, введите **WWW.VOLITION—INC.COM**, затем нажмите **<~>** и вводите коды.

<C> — послать сообщение врагам

<Shift C> — сделать доступным переключение противоракетных систем для всех кораблей

<K> — уничтожить мишень

<Shift K> — уничтожить того, кто держит ваш корабль на прицеле

<Alt K> — нанести 10% повреждения своему кораблю

<I> — включение неуязвимости

<Shift I> — сделать неуязвимым корабль, который находится в данный момент у вас на прицеле

<O> — включает физику в стиле игр серии Descent

<Shift W> — бесконечные боеприпасы для всех кораблей, включая ваш

<W> — бесконечные боеприпасы только для вашего корабля

<G> — сделать так, чтобы все первоочередные задания в миссии были бы выполнены

<Shift G> — сделать так, чтобы все второстепенные задания в миссии были бы выполнены

<Alt G> — сделать так, чтобы все bonus—задания в миссии были бы выполнены

<9> — переключает все дополнительное вооружение

<Shift 9> — переключает все дополнительное вооружение в обратном порядке

<0> — переключает все главное вооружение

<Shift 0> — переключает все главное вооружение в обратном порядке

<R> — получить дополнительную информацию о корабле, который находится у вас на прицеле

Примечание: вы не сможете выполнить миссию, если введете хотя бы один код.

Commandos: Behind the Enemy Lines

Использование bug'а в игре

А все дело в том, что ваш морской пехотинец обладает совершенно удивительными способностями, которые поразят воображение любого игрока. Как насчет того, чтобы перенести двух полностью вооруженных мужиков с полной боевой выкладкой в ма—аленьком таком рюкзачке? О стратегических достоинствах такого трюка не стоит и говорить — они очевидны каждому, кто хоть бы раз видел **Commandos: Behind the Enemy Lines**. Ведь, как вы наверняка помните, морской пехотинец не виден в процессе ныряния, иначе говоря, под водой. Если вместе с ним не будут видны еще два бойца... В общем, количество подлостей, которые можно устроить немцам, просто неисчислимы.

Значит, делаем так. Приказываем пехотинцу развернуть надувную лодку. Усаживаем туда двух бойцов и, не долго думая, сворачиваем эту самую лодку. Вот, собственно, и все. Только не стоит забывать, что если немцы подстрелят пехотинца, когда у него в рюкзаке будут сидеть два боевика, то и они тоже погибнут. Хотя, с другой стороны, этого довольно легко избежать.

Также повторяем коды для уровней

Level 2: **YJJXB**

Level 3: **4FQBF**

Level 4: **5DNCQ**

Level 5: **6S5TL**

Level 6: **AT1WN** (возможно **ATIWN**)

Level 7: **09VJ8** (возможно **O9VJ8**)

Level 8: **WQ9XB**

Level 9: **Q2AXT**

Level 10: **TUGPD**

Level 11: **9WODW**

Level 12: **UVHDC**

Level 13: **FBK48**

Level 14: **WA8DW**

Level 15: **KEWD3**

Level 16: **R7IP3**

Level 17: **FXIMV**

Level 18: **ZZMJV**

Level 19: **8HCWIN**

Level 20: **C7KWW**

Введите «**1982GONZO**» во время игры. Внимание: в этом коде нет нулей. Если не работает, то попробуйте «**GONZO1982**» (кстати говоря, тут тоже нет нулей). Если вы все ввели правильно, то можете воспользоваться следующими функциями:

SHIFT+V : Trace user

SHIFT+X : Телепортация (поместить выбранного коммандос в то место, где сейчас находится курсор мышки)

CTRL+I : Ваши солдаты становятся невидимыми

CTRL+SHIFT+N : Выиграть миссию

Monster Truck Madness

Введите во время игрового процесса:

TREX — вместо обычного джипа вы увидите огромную машину с динозавром. Нажмите **<Ctrl>+<3>**, чтобы изменить положение камеры и получше разглядеть жуткое зрелище.

Deathtrap Dungeon

Доступ ко всем уровням:

1. Войдите в директорию **Dungeon/Asylum**.

2. Откройте файл **config.dat**.

3. Найдите строку со словом **PROGRESS**.

4. Поменяйте ее на **PROGRESS 1023.**

5. Теперь все уровни в главном меню одиночной игры окажутся доступны.

Также повторяем коды, которые вводятся в игровом процессе:

ELVIS — полное здоровье

HELP — пауза

House of the Dead

В главном меню держите **<Ctrl>** и введите следующие коды:

SKIDMARX — сделать доступным режим кодов

CREATURE — сделать доступным тест существа

Icarus

Введите эти коды перед атакой:

BABY — убить врага одним ударом

WAAC — ?

Следующий код можно ввести в любое время в игровом процессе:

JJUN — много денег

Interstate'76: Nitro Pack

Во время игрового процесса держите **<Ctrl>+<Shift>** и наберите:

Getdown — все машины будут атаковать вас; после того, как погибнете, миссия окажется выполненной

Wiggleburger — дополнительный экран

Чтобы использовать следующие коды, нужно вводить их вместо своего имени:

Retpocileh — играть на вертолете

Knat — играть на танке

MechCommander

Убедитесь, что версия игры, в которую вы играете, **1.8**. Войдите в директорию, куда вы установили игру (по умолчанию: **C:\Program Files\FasaInteractive\MechCmdr**). Найдите файл **windows.fit**. Сделайте его копию, и переименуйте ее в **ixtlriimceourl**. Маленькое примечание: последствия проделанной операции могут оказаться самыми непредсказуемыми. Поэтому лучше всего делать доступным режим кодов на компьютере приятеля.

Введите следующие коды во время передвижения:

poundofflesh — 1,000,000,000 ресурсов.

rockandrollpeople — убрать лимит на вес в текущей миссии.

Введите следующие коды во время игрового процесса:

<Ctrl>+<Alt>+<W> — выиграть миссию

Osmium — неуязвимые роботы

Lorrie — ремонтирует поврежденные броню и вооружение

Lordbunny — бесконечные артиллерийские удары; нажмите **<B>** + левая кнопка мыши

mineeyeshaveseentheglory — открыть карту

deadeye — максимальный skill по стрельбе

framegraph — вывести на экран график частоты кадров

СИ


MEDIEVIL
PlayStation
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT